+ Disk

AMIGA DREAM CD

TOUT L'UNIVERS DE LA MICRO

Février 1994 - n°4

AMIGA DREAM

CD Dream
Le magazine de la CD-32.

Dossier : les virus

Jeux : la déferlante

Reportage
Winter CES de Las Vegas

En pratique
Cinemorph

100 pages

Valeur 250 F

Recevez la démo CD de Microcosm
Offre limitée à 600 demandes.

Bons plans :
gagnez jusqu'à 100 fois le prix du magazine.

L2306 - 4 - 35,00 F

10,95 $can - 245 FL - 10,30 FS - 256 FB

La Plus Grande Logitheque de Paris

Toute la Micro : matériels & logiciels

Tous les Jeux : micro & vidéo

Calcul, Téléphonie, Librairie, Presse

Tous les Services Fnac

LE MONDE DE L'AMIGA
- **Des vendeurs spécialisés**
- **Le Rendez-Vous des passionnés**
- **Toutes les nouveautés en français**

Le Forum Innovations :
Un espace de démonstration où spécialistes et journalistes vous présentent sur grand écran, du mercredi au samedi, tous les types de produits présents à la Fnac Micro.
Le programme est disponible à l'accueil du magasin et sur 3615 Fnac.

Présentation de la Gamme Amiga

Pendant trois jours, les spécialistes de la société *Commodore* et les journalistes d'*AmigaDream*, présentent sur grand écran la gamme complète Amiga :

Amiga 1200
Amiga 4000
Amiga CD-32
Le module *Full Motion Vidéo*

au Forum Innovations
2ème étage du magasin
Du jeudi 24 au samedi 26 février, de 15h à 18h30

FNAC MICRO
71, bd St-Germain - 75005 Paris
Tél. : 44 41 31 50 - Fax : 44 41 31 79
Ouvert du lundi au samedi, de 10h à 20h.

RER : St-Michel, ligne B et C
Bus : 24, 47, 63, 86, 87, "Cluny"
Métro : Cluny / la Sorbonne, ligne 10
Parkings : Lagrange, St-Germain, Soufflot

fnac

GVP CRÉE LE SON TRANSPARENT

DSS+

Écoutez ! Et regardez le nouveau numérisateur sonore DSS+ de GVP est transparent et le son n'a jamais été aussi clair. Cette magie est électronique : filtre passe-bas programmable, système exclusif de déparasitage, réglage digital du gain, entrées micro séparées... Le tout orchestré par Digital Sound Studio 2.0, avec son éditeur de son évolué et ses tracks pour la composition musicale. DSS+ pour Amiga est disponible en version française chez votre revendeur et à la FNAC.

Distribué en France par CIS

IT FORUM

Les produits Great Valley Products Inc. sont édités en version française et supportés par CIS

CIS

Édito

La guerre des gangs a encore frappé, non pas à Los Angeles, mais à Mad-on city, une ville rétro-futuriste où l'on se traîne par une salade comprimée à 100 km à la ronde. C'est dans ce sinistre cadre que la Dream team a établi son QG, bien décidée à mettre un terme à cette prohibition inacceptable des condités. En plus de cette mission, la Dream Team a d'autres activités qui semblent plus louches... elle édite un magazine, qui lui, n'est visiblement pas au régime puisqu'il grossit ce mois-ci de 16 pages (entre nous, il peut se le permettre), et accueille, d'après nos indics, deux nouvelles rubriques : "Ludiboomme" (une sélection des meilleurs jeux encore vendus) et "Débutant" (destiné comme son nom l'indique aux débutants sur Amiga). En plus de tout ça, ils offrent la démo CD du jeu Microcosm. À mon avis, ce gang est protégé par quelque magnat de la salade verte. En tout cas, nous avons déjà réussi à les identifier. Reportez-vous à la page ci-contre et jugez par vous-même... inquiétant, non ?

Christine Robert

Som

6 *Disquette*

QuickWrite : vite écrit, en français ! Kondike, Virus Checker et DRD, la démo du mois

8 *Actualités*

News, in english

16 *Bande dessinée*

Y'a bon Annabelle !

17 *Bons plans*

Exclusif !

Pas cher le tapis !

18 *Dossier*

Tout sur les virus (virus, in english)

Abonnements P. 86

Offre Microcosm P. 45

26 *Reportage*

Je passe... à Las Vegas

Le CES de Las Vegas

28 *Pleins feux*

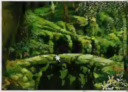
Arrête de faire le clone !

30 *Jeux*

Vous connaissez "jeux" (games, in english)

Perihelion

Mr Nutz (noisette, en français), *Simon the sorcerer* (magnétoscope, en français), *Perihelion* (Berry et Yonne, en français), *Jurassic park* (dinosaure ta mère, en français !)...



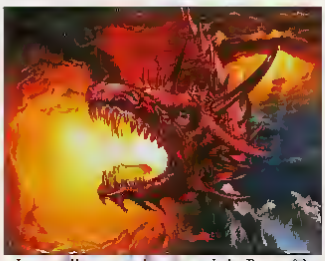
Simon the sorcerer

maire

100 pages

56 *Espace lecteurs*
L'exception culturelle

58 *Démos*
Des images et démos ! Oh non, ils remettent ça !



Les meilleures réalisations de la Party 93

62 *Domaine public*
PD in english (c'est plus dur qu'en France)

68 *La(va)bo*
Kiceti le labo maousse costo ? Celelabo de Pino !

74 *En pratique*
Devenez un cyber-rabbit ! (civet de lapin, en français)

78 *L'Ami Porthos*
La version portugaise d'Amos (francos, en français)

80 *Débutant*
Ne passez plus pour un con !

83 *Forum lecteurs*
La dreamette vous dit tout

87 *CD Dream*
Le magazine de l'Amiga CD-32

Plein de jeux (on vous le repete "games" in english)

Attention ! la traduction du present sommaire est disponible aupres de Posse Press contre un cheque de 1 000 $ ou 10 000 brouzoufs (6 000 francs en français)

Après le logiciel musical DSS, l'émulateur Praxitel et le logiciel de morphing Cinemorph, Amiga Dream vous offre ce mois-ci, QuickWrite de la société New Horizons Software, un traitement de textes vraiment génial d'une valeur de 250 francs. Comme d'habitude, c'est une version commerciale non bridée, pratiquement complète (seul le dictionnaire manque).

QuickWrite

TRAITEMENT DE TEXTES

Pour les néophytes : le traitement de textes est à l'ordinateur ce que le bambou est au panda : un aliment de base. Or, votre passion pour certains domaines où excelle l'Amiga vous ont peut être éloignés un peu vite de cette application primordiale de la micro-informatique personnelle. Car, autant qu'un PC ou un Mac, un Amiga peut servir à taper son courrier (lettres anonymes d'amour à la dreamette, protestations véhémentes diverses, dénonciations...), ses thèses et rapports, ou à écrire ses mémoires. Et comme il est simple, *QuickWrite* est rapide, quelle que soit la puissance de votre machine. Enfin, *QuickWrite* exploite les dernières évolutions de l'Amiga et fonctionne sur WorkBench 3.0 en 256 couleurs.

QuikWrite est un logiciel de traitement de textes évolué, vous pouvez ainsi faire tout ce que vous feriez avec une machine à écrire, mais avec de nombreuses possibilités en plus. Par exemple, vous pouvez taper votre texte au "kilomètre" c'est-à-dire sans que vous vous préoccupiez de faire un retour chanot (touche "return") à chaque ligne. *QuickWrite* s'en chargera à votre place. Il vous est possible également de supprimer, déplacer, copier des mots, des lignes et même des paragraphes entiers simplement en pressant quelques touches ou encore en cliquant sur la souris. Mais ceci n'est qu'une infime partie de ce que *QuickWrite* peut offrir.

QuickWrite

Si votre Amiga possède un disque dur, il est conseillé de copier tout le répertoire *QuickWrite* de la disquette sur le disque dur. Si ce n'est malheureusement pas le cas, il est recommandé de démarrer l'Amiga sur votre disquette Workbench habituelle (là où se trouve toute votre configuration) et ensuite, à l'apparition de l'écran du Workbench, d'insérer la disquette Amiga Dream. Vous pourrez ainsi imprimer vos textes sans problème.

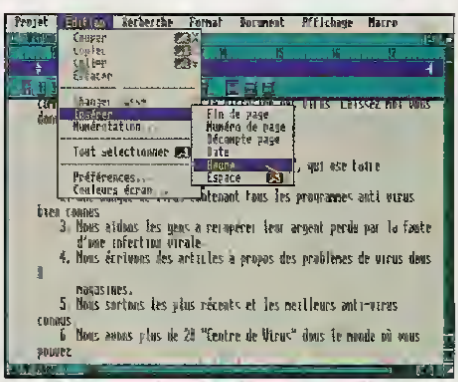
La meilleure solution pour bien connaître toutes les possibilités de *QuickWrite* est de l'utiliser ! (c'est en forgeant qu'on devient forgeron, comme dit mon grand-père). N'hésitez pas à tout tester, vous ne pourrez pas casser qui que ce soit (à la différence d'un forgeron... qui pourrait devenir boucher). Le but final d'un utilisateur de traitement de textes est la plupart du temps d'imprimer son texte. En voici un exemple :

Cliquez sur l'icône *QuickWrite* et attendez son chargement. Prenez l'option "ouvrir" du menu déroulant "Projet" (le premier à gauche). Sélectionnez le fichier "test". Lorsque celui ci est chargé, choisissez l'option "tout selectionner" dans le menu "Edition" : toute votre page est devenue noire. Ensuite positionnez le pointeur de la souris sur la huitième petite icone du haut en partant de la droite et cliquez dessus : en un seul clic, vous avez justifié tout le texte.

Vous pouvez aussi sélectionner une seule partie du document en deplaçant le pointeur sur la partie à selectionner tout en appuyant sur le bouton gauche de la souris. Une autre façon de le faire est de cliquer deux fois sur le mot choisi : et si vous le faites trois fois, toute la phrase est dans ce cas selectionnée. Simple, non ? Vous voulez maintenant copier un mot ? Pas de problème, il suffit de cliquer deux fois dessus, puis de prendre l'option "copier" dans le menu "Edition", puis de cliquer à l'endroit ou vous voulez placer ce mot, et enfin de choisir l'option "coller" dans le même menu (procédure valable quelque soit la partie selectionnée). Vous voulez maintenant rechercher un mot ? no problemo, prenez "chercher" du menu "Recherche", écrivez votre mot dans la fenêtre, faites "trouve" : et le tour est joue ! si votre mot existe, il sera mis en selection. Amusez vous à utiliser tous les menus : vous verrez, c'est extraordinaire tout ce qu'il est possible de faire. Maintenant que vous avez enfin un magnifique texte, il vaut mieux le sauver grâce à l'option "sauver sous..." du menu "Projet". Choisissez un nom de fichier, vérifiez que vous êtes bien en "normal" (et non en texte seul, option intéressante seulement si vous voulez échanger des fichiers entre differents logiciels) et cliquez sur "sauve".

Venons-en enfin à l'impression. Pour cela, utilisez l'option "imprimer" du menu "Projet". Vérifiez que vous avez le bon pilote d'imprimante (*CanonBJ10* par exemple) et choisissez le mode NLQ (pour avoir la meilleure impression possible) et faites "imprime". Et voilà !

QuickWrite permet aussi l'utilisation des "macros", possède un port Arexx, peut utiliser jusqu'a 256 couleurs (avec un 1200 ou un 4000), etc.



QuickWrite tout en français, voilà un cadeau qu'il est beau !

Klondike

JEU

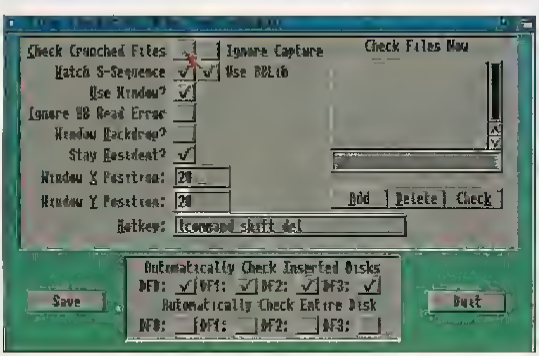
Klondike est un jeu de cartes, plus connu sous le nom de solitaire. Pour jouer, lancez le programme et choisissez dans le menu "Game" (accessible avec le bouton droit de la souris) la commande "new game". Le principe est simple : vous devez classer les cartes par ordre croissant, en les choisissant soit dans le tableau (les six tas de cartes) ou dans la pioche (en haut au milieu de l'écran). *Klondike* dispose d'une foule d'options qui rendent le jeu véritablement attractif : réglage des effets sonores, du graphisme des cartes (les cartes "Zool" sont superbes). *Klondike*, a été écrit par Pete Wiseman, 30 Coronation Drive, Warrington WA2DD, Angleterre. Pete attend vos encouragements et vos donations !

Klondike occupera vos soirées solitaires

Virus Checker

ANTI VIRUS

Le logiciel du domaine public *Virus Checker* de John Veldthuis est le meilleur anti-virus existant pour l'instant sur Amiga. Il permet de vous débarrasser de ces petites bestioles — (n'est pas J.C. ?). Pour l'utiliser il suffit de cliquer dessus et *Virus Checker* vous dira si vous avez eu des relations louches avec des disquettes de petite vertu. Pour l'exploiter au maximum, il est fortement recommander de lire le "Virus Checker doc" se trouvant sur la disquette.



La chasse aux bestioles est ouverte

A.B.E. EST INCONTOURNABLE

De la plus simple des disquettes au plus complique des disques durs Hards Soft ou Cache de plusieurs Giga-Octets tous vos supports de donnees utiliseront probablement un jour ou l'autre A B E. car il est devenu le meilleur logiciel de l'u... et en plus il est en français

Il peut tout aussi bien réparer en automatique et vous apprendre la structure des **disquettes** ou des **disques durs**, que modifier en profondeur tous vos logiciels (jeux, demos et utilitaires). Mettre une vie intime ou une invisibilité devient ainsi un jeu d'enfant. Traduire un logiciel étranger devient vraiment évident.

De nombreux tests démontrent que son **réparateur** ne laisse souvent que 0 % d'erreur quand les autres logiciels en laissent encore 68 % et pour optimiser tous vos **jeux** et autres **demos** vous **pourrez aussi l'arreter** a chaque anomalie il vous propose alors sa solution et les explications précises de sa suppression. Demandez nous le paquetage de démonstration (50 FF et aucun frais de gestion) et vous comprendrez.

Son **editeur** sait reconnaître tous les volumes Amiga. En mode normal le format est adapté a chaque valeur rencontrée et vous pouvez utiliser les anciennes présentations hexadecimales ou ascii. Pour vous aider son aide en ligne intégrée agit en direct et sait vous informer sur tout : sa touche **Help** vous montre de nombreux écrans d'aides graphiques et textuels entierement reconfigurable.

Grace a son **incroyable avance technologique**, A B E. arrivait déjà a tester et à afficher toutes les valeurs présentées à l'écran quand les autres logiciels commençaient a peine leur seul affichage. La dernière version 3.05S E, amélioration des derniers tests publiés, sait également tout connaître sur les très gros disques durs de plusieurs Giga Octets. Mieux encore, les **sources de nombreux utilitaires** ou **routines** du logiciel vous permettront de mieux savoir comment programmer efficacement tout en respectant totalement le système multi-tâches Amiga. Le didacticiel A B E. est aussi éditeur de textes, convertisseur, chercheur d'occurrence illimité, anti virus, super calculatrice, comparateur, afficheur d'images et bien d'autres choses.

COMPRENDRE LA PROGRAMMATION

Entierement en français, et abondamment commenté, tous les sources de nos logiciels sources pleines a craquer qui vous apprendront toute la programmation élégante et professionnelle du système Amiga (utilisateurs jeux et démos). Pour atteindre la maîtrise totale

ANNABELLA GFA : en 5 disquettes. Comprend aussi la syntaxe et les explications (en français) de la dernière version du GFA 3.52 et du compilateur 4.0

JENNIFER AMOS : en 5 disquettes. Comprend aussi les dernières mises à jour 1.30 avec toutes les syntaxes et leurs explications (en français évidemment).

MISE A JOUR AMOS PRO : c'est la dernière disquette de mise à jour de votre Amos Pro précédant la sortie du compilateur.

LA BIBLE CORRIGEE : c'est l'important travail de correction des codages réalisé sur le seul livre en français de référence, paru chez Marabout.

ArtfioDactyl France Informatique - Pierre Philippe Launay
Résidence les Cottages - 83, Rue André Theuriet
F-63000 CLERMONT-FERRAND FRANCE

A.B.E. 3.05S.E	699 FF*	5 disquettes, le livre d'A.B.E., coffret de luxe (envoi en 130 Fs : 948 FB)
Demonstration A.B.E.	50 FF*	2 disquettes, envoi (70 FS 416 FB) Plus de frais de gestion
Annabella GFA	370 FF*	3 disquettes, coffret de luxe (envoi en 11 FS : 271 FB)
Jennifer Amos	215 FF*	5 disquettes, ce fitret de luxe (envoi en 6.75 FS : 1377 FB)
Mise a jour Amos Pro	35 FF*	1 disquette (envoi en 11 FS, 224 FB)
La Bible corrigee	65 FF*	1 disquette (envoi en 70 FS, 416 FB)
L'integrale de l'auteur	1 155 FF*	tout ci-dessus (20 disquettes + manuel + coffret) + urgent
REDUCTION Amiga Dream	110 FF	si votre commande hors frais de port en Alpa au 06/FF et est reçue avant le 28 février 1994 (seul l'integrale et l'Ens Cryptol).
	92 FF	supplémentaire si votre commande hors frais de port en Alpa est de 06/FF et est reçue a partir de 01 février 1994.

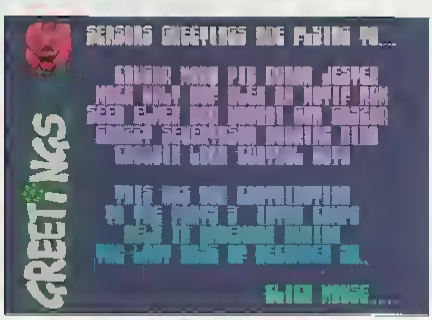
* Mise à jour A.B.E. 3.05S.E : envoyez vos disquettes originales + version 3.x = 30 FF 2.x = 217 FF 1.x = 301 FF
* Frais de gestion : France métropolitaine par envoi normal 25 FF ou urgent 37 FF. DOM-TOM normal 45 FF ou urgent 85 FF. Etranger par mandat postal 37 FF par chèque bancaire 80 FF.

Envoi ULTRA URGENT 101 FF — Envoi en contre remboursement celle-ci due dès la valeur de votre appel

L'intégrale ~~1 331~~ **1 155 FF**

DRD, la démo

DÉMO



DRD primes a la Party 93

en hausse

▲ La CD-32
Présente chaque mois dans cette rubrique, la CD-32 est la console CD qui se vend le mieux en Europe. En France, les objectifs de Commodore sont atteints. En Angleterre, les ventes augmentent de 30% par semaine.

▲ Robocod
Robocod, le héros de Millenium ayant vu le jour sur Amiga est devenu une star. Le petit maquereau agent secret existe désormais sur 14 plates formes et plus de 8 millions de jeux ont été vendus.

▲ La réalité virtuelle
La réalité virtuelle et ses applications les plus surprenantes (*cybergames, cybersex, virtual racing*...) est à la mode. Pour preuve, les multiples dossiers et articles que la presse non spécialisée consacre au phénomène. Et nous n'en sommes qu'au début.

▲ CIS
Le capital social de la dynamique société bordelaise est passé de 540 000 francs à 2,7 millions de francs.

IT Forum

SALON

CIS sera présent à l'IT Forum (voir agenda) du 8 au 11 février sur un stand de 80 m². L'Amiga sera bien entendu présent avec ses toutes dernières nouveautés. A noter la probable présentation des premiers modules additionnels pour la carte *Opalvision*, permettant de transformer cette dernière en véritable toaster.

Dupont

TEMPETE

The Sales curve, vous connaissez ? Ancien distributeur anglais de logiciels américains (Accolade), the Sales curve s'est récemment lancé dans l'édition de jeux vidéo sous le label "Storm". Le hic, c'est que "Storm" est un mot à la mode et que les marques qui portent ce nom sont aussi nombreuses que les parisiens qui s'appellent Dupont. Donc, pour éviter les confuses, The sales curve storm se transforme en SCI. Un "label" a retenir puisque leur adaptation CD 32 du film *Le cobaye* devrait arriver sous peu.

T'en veux ?

C'EST DE M...

Après la folie du cyber-sex, l'association anglaise Healthwise invente un nouveau jeu, *Le shoot interactif*. Non pas pour simuler la réalité mais pour expliquer à nos chères petites têtes blondes les dangers de la drogue. La vocation didactique du logiciel a pourtant heurté les associations conservatrices : le "platform game" met en scène un petit personnage pouvant manger diverses pilules. Les amphétamines et la cocaïne lui permettent d'aller plus vite, le Lsd de voir des choses invisibles. Mais attention, certaines prises, répétées, peuvent provoquer des "bad trips". A quand un jeu sponsorisé par les alcooliques anonymes ?

Mortel combat

BOUQUIN

La société anglaise Cyberquest édite un guide d'une centaine de page dédié à *Mortal kombat*, le dernier jeu de baston de Virgin. Le *Mortal kombat fighter's kompanion* permet de mieux connaître vos adversaires et donne le maximum de conseils pour les combattre sans peur.

Le jeu Mortal kombat

Démonstration

SALON

Le logiciel Brilliance

Phase Informatique organise le samedi 20 février une démonstration des cartes graphiques *Picasso* (sans JPP) et *Opalvision*. Le samedi suivant, c'est Frédéric Boullier, brillant graphiste Amiga, qui présentera les logiciels *Brilliance* et *Scala MM300*. Phase Informatique, Paris.

News Afiv

DOMAINE PUBLIC

Connaissez vous Afiv ? Existant depuis plusieurs années, cette association de distribution de DP a l'onginalite d'avoir pignon sur rue. Vous pouvez passer chez eux (magasin Ascii) pour choisir en toute tranquillité vos programmes DP, les tester, et poser des questions. Afiv vous offre également la possibilité de sortir vos plus belles créations Amiga sur papier photo à différents formats. Afiv, Nice.

Rumeurs

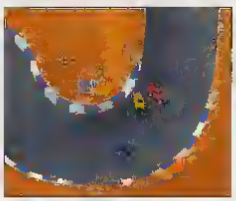
CLONES

Les rumeurs vont bon train concernant la cession par Commodore de la licence de son systeme AGA à quelques géants de l'informatique au Japon ou aux USA pour la production de clones Amiga. Questionné a ce sujet, David Pleasance, de Commodore UK, a indiqué *"qu'il y a une possibilite pour que le chipset ECS* (NDLR : système de la première génération d'Amiga) *soit cessible par licence. Maintenant que nous avons abandonne tout ce qui est inferieur a 32-bit, ces chips sont disponibles. (.) En ce qui concerne les clones de l'Amiga, ceci n'a veritablement pas de sens, cela serait la fin de Commodore"*. D'accord diront certains, mais n'est ce pas la presence des clones qui a donne a IBM une seconde jeunesse ?

ACIIIIIID !

BLITTZ ! BUM ! SKID !

La société néo-zélandaise Acid software s'implante en Europe. Connue pour son excellent *Blitz basic II*, Acid software prévoit une diffusion europeenne de ses produits. Outre son langage de programmation, la societé distribue le *Bum* (*Blitz user magazine*), qui est un magazine avec disquette dedié aux utilisateurs du Basic. Acid prévoit également *Skidmarks*, un jeu sur Amiga et CD-32



Skidmarks

Flipper et Cobra

NAISSANCES

Deux nouvelles créatures sont en cours de pre-production chez GVP. Elles sont toutes deux destinées au connecteur d'extension DMA des cartes *A1230 Turbo2*.

Flipper est un digitaliseur sonore 16 bits stéréo 64 Khz (rappelons que la qualite CD n'est que de 44 Khz). Concentrés sur quelques millimetres carrés, on y trouve une entree micro, une entree line, deux entrees auxiliaires et une sortie stereo. Une version specifique de *DSS* (bien connu des lecteurs d'Amiga Dream), permettra d'en exploiter toute la puissance. Citons au passage les puissantes fonctions d'édition "direct-to-disk" ou encore les possibilites de traitement temps réel du son.

Cobra est un digitaliseur vidéo 24 bit temps réel avec compression. Ce digitaliseur permet la capture de séquences vidéo qu'il numerise en 4-2-2 (le sampling 4-2-2 est le format le plus utilisé en vidéo numérique professionnelle) et en temps réel (25 images seconde). La carte est pourvue d'une entrée composite acceptant les standards NTSC, Pal et Secam et d'une entrée Y-C-Hi8 et S-VHS. Elle sera livrée avec le logiciel *Image Fx*. Bientôt disponible en français chez CIS.

Wanted !

EMPLOI

Commodore corp recherche des techniciens pour le développement de la prochaine generation de bibliothèque graphique, la finalisation des nouveaux chips graphiques et la conception du nouveau systeme d'exploitation. Le candidat idéal devra avoir une experience dans le developpement d'applications graphiques pour l'Amiga ainsi que dans la maîtrise du systeme d'exploitation. La connaissance de l'assembleur ou du C est necessaire.

Aux voleurs !

PIRATES

Pour la majorité des gens DAO signifie "design assisté par ordinateur", pour d'autres cela signifie *Délinquance assistee par ordinateur*. C'est en tout cas le titre d'un bouquin consacré aux flibustiers de l'informatique et des télécommunications. Vous y rencontrerez les clubs de hackers americains et europeens qui s'introduisent sur les plus grands réseaux internationaux a l'aide d'un simple Amiga et d'un modem. Edité par Dunod.

Le client d'abord

BROSSE À RELUIRE

Dans une étude menée aupres de 120 décideurs du monde informatique aux USA, Bill Gates (president de Microsoft), s'est fait ravir la place du "personnage ayant le plus compte dans l'industrie informatique" par... le consommateur ! En troisieme position arrive Louis Gerstner, president d'IBM. Une étude qui ne prouve absolument rien sauf que les industriels sont de vrais démagogues.

en *baisse*

▼ Pac Man
L'informatique ludique est en deuil. Tom Quinn, l'inventeur du *Pac-man* est mort à 63 ans. La légende veut que son fantome continue a errer dans le labyrinthe du *Pac-man*.

▼ Jim Sachs
Jim Sachs, celebre graphiste Amiga (le flamand rose de *Brilliance*, c'est lui !) quitte le support Commodore pour celui de 3DO apres un désaccord avec la direction de la Corp. Jim, reviens, on a les mêmes à la maison !

▼ Tilt
Le plus vieux magazine de jeux video prend sa retraite apres quelques années de bons et loyaux services. Rendons lui hommage, car *Tilt* a tout appris à tout le monde.

▼ 3DO
3DO semble mal parti puisque depuis son lancement à peine 25 000 machines ont ete vendues. Une mauvaise nouvelle ne venant jamais seule, des rumeurs lors du CES de Las Vegas font état de l'abandon par Sanyo et ATT de la fabrication des 3DO. 3DO connaîtrait il les mêmes problèmes que Commodore et Philips lors du lancement du CDTV et du CD-I en tant que machine multimedia plutôt que console ?
A suivre...

Une Époque Formidable

La rubrique des blasés de l'informatique
La rubrique de ceux qui pensent que seule l'informatique peut les etonner
La rubrique de ceux qui ne lisent pas Amiga Dream que pour l'informatique

● **My name is Noel, Joyeux Noel**
Ce qui pourrait être un vieux calembour de grand-pere n'en est pas un. C'est à Charleston (Rhode Island) aux Usa que monsieur et madame Noel se sont enfin decides sur le prenom de leur fille. Ils l'ont appelee "Joyeux".

● **Fuite de gaz**
Pres de 500 porcs ont peri dans l'incendie du bâtiment d'un centre d'elevage a Grenade (Espagne). Apres enquete, le desastre serait du a un court-circuit ayant mis le feu aux flatulences des bêtes pendant leur sommeil.

● **Poste restante**
C'est l'histoire d'un postier anglais qui en a plein le dos des lettres a distribuer. Un matin, il décide de cacher le courrier du jour dans son salon et de lezarder au soleil. Tres satisfait de sa ruse, le postier prend régulierement des journées de repos et finit même par ne plus faire de distribution. La police, alertee par les habitants inquiets de ne plus recevoir aucune lettre, a rapidement trouve le fautif. Preuve irrefutable de sa culpabilite : les 11 000 lettres et paquets (soit une hauteur de dix metres de papier) entasses dans son salon. ■

Tuperware

DIVERSIFICATION

Si je vous parle de petits meetings prives organises par des pipelettes provinciales qui discutent, autour d'une assiette de gâteaux, des infidelités du mari de la boulangere et de l'efficacité des bols en caoutchouc. Vous me repondez "réunion Tuperware" ! Et bien après le Tuper (ware), voici le soft (ware). La société anglaise Educational system prevoit en effet la meme chose pour vendre ses logiciels educatifs. Le principe : vous invitez quelques amis chez vous, vous leur presentez les logiciels et, s'ils en achètent, vous touchez une commision. Vous repiendrez bien un peu de the ?

Vieux croûton

IMPORTATION INDÉCENTE

Après les appareils japonais *Topkon* (veridique), voici la solution vidéo Amiga americaine prenommée *Crouton tools*.
Parions que l'exportation vers la France se fera avec difficulté.

Foot

SCORE... ENCORE

Wolverhampton, petite ville d'Angleterre, vient de terminer son stade. Le projet, qui a nécessité un investissement de 14 millions de livres compte deux écrans vidéo geants pour l'affichage des scores. C'est à la société Optonica que l'on a confie le developpement du système. Et comme Optonica ne jure que par l'Amiga, c'est donc plusieurs Amiga qui gèrent les panneaux d'affichage !

Commodore, la suite

DISCOURS

Lew Eggebrecht, grand patron des projets chez Commodore, s'est exprime au World of Commodore show sur l'avenir de l'Amiga. Les chips de l'Amiga AAA fonctionnent à 95%. Lew a indiqué que Commodore a choisi le standard Intel PCI pour les prochaines machines. Cela permettra une architecture indépendante du processeur central. Le premier processeur choisi sera le 68060 (processeur Cisc) qui pourra être ensuite remplacé par processeur Risc. La sortie publique du système est prévue pour la fin de l'annee 94. A noter que l'AAA sera compatible avec la norme HDTV (télévision haute definition). Il comprendra en outre le *DSP* qui devrait être de marque AT&T 3210. En revanche, Lew a démenti les rumeurs concernant un Amiga portable ou un Amiga 1400. Cependant un Amiga 4000 "bas de gamme" est en cours de fabrication. Pour la suite, Commodore a déjà engage deux ingenieurs travaillant sur l'apres "AAA". Leur objectif est d'arriver à une station graphique permettant la modelisation 3D en temps reel.

Mise à jour Scala

VIDÉO

A partir du 10 janvier 1994, CIS organise une operation de remise à jour du logiciel de titrage *Scala 500* ou *Scala video titler* pour les versions les plus resentes de *Scala multimedia MM200* et *MM300* (testé dans ce numéro). Disposant d'une palette de 256 couleurs (au lieu de 8), ces deux logiciels offrent plus d'effets de transition, gerent les animations et permettent de synchroniser effets sonores ou musicaux. Il est a noter que la version *MM300* permet l'utilisation de la nouvelle interface *Scala* - l'*Ex echo100* pilotant un caméscope par la prise Remote et un enregistreur par une commande infra-rouge fournie. Ainsi le videaste peut realiser en une seule fois le montage et le titrage des videos. Les utilisateurs de *Scala* ayant retourne leur bon de garantie recevront une offre complete de mise a jour par courrier. CIS, Pessac.

Scala MM300

Concours Commodore

RÉSULTATS

Voici enfin les résultats du concours Commodore. Les gagnants sont invités à se manifester par courrier pour retirer leur lot. C'est Havet Pascal (Mons en Baroeul) qui gagne la console CD-32, un abonnement à Amiga Dream, un coupe vent et un sweat-shirt Commodore. Deuxième prix : Perez Frédéric (Chessy) gagne un abonnement à Amiga Dream, un coupe-vent et un sweat-shirt Commodore. Troisième prix : Hauseux Patrick (Lille) gagne un coupe-vent et un sweat-shirt Commodore. Quatrième prix : Chevallet Stéphane (Craponne) gagne un coupe-vent Commodore. Du cinquième au dixième prix (un sweat shirt) : Gras Benjamin (Marseille), Flauder Stephane (Rolbling), Coutre Ludovic (Gresmaux), Bibitte El Moussine (Marseille), Perez Eric (Perpignan), Hennrich Denis (Pont Ste Marie). Du onzième au soixantième prix (un tee-shirt) : Nguyen Minh-Tam (Lognes), Fargues Jean-Bernard (St Germain du Puy), Dougnier Philippe (Lyon), Alexandre Christian (Bobigny), Tran Vu Xuan (Antony), Gross Christophe (Chartres), Vautrin Alain (Salernes), Gerard Roland Philippe (Lille), Lohse Jean-François (Nice), Palamaringue Jocelyn (Reims), Guz Yvcel (Forbach), Jaszczynsky Patrice (Paris), Bergeret Emmanuel (La Gaude), Rey Philippe (Montélimar), Foltzenlogel Nicolas (Rodez), Borrelli Raphael (Rive de Gier), Stouls Karine (Boulogne), Lecomte Bruno (Le Mans), Lassalle David (Chatenay Malabry), Hermann Christophe (Divion), Belmont Marc (Sollies-Toucas), Leduc Fabrice (Paris), Metezeau Laurent (Cannes La Boca), Petitot Laurent (Chauny), Depaule Christophe (Aix), Vannucci Lorenzo (Villers-Semeuse), Devaux Fabrice (Proville), Cochet Sebastien (Charvieu), Lafleur David (Paris), Dosquet Eric (Meaux), Mouniée Frédéric (Omont), Petrémont Alexandre (Mont St Aignan), Cestaro Michael (Grande), Bruder Virginie (Aiziere les Metz), Bourarnarfegue Michel (Chilly-Mazarin), Moreira Mario (Vignoux sur Bareangeon), Schmitt Jean-François (Colmar), Szeymanski Boris (Mantes la Jolie), Augello Delphine (St quentin la Poterie), Mansart Olivier (Paris), Anton Yann (Brumath), Ramos Michel (Allauch), Deumier Laurent (Pexiora), Clément Jean-Jacques (Colombes), Leroy Frédéric (Fernanville), Guerret Stephane (Paris), Taief Taibi (Paris), Klimentidis Anny (La chapelle St Luc), Costa Joseph (St Marcellin), Achard Gregoire (Aix sur Vienne).

Que fait la police ?

PACKS

Les packs de fontes de caractères *Compugraphics gold disk type series* sont maintenant proposées à 190 francs. Chaque pack comprend trois polices vectorielles ainsi qu'un logiciel de conversion permettant d'utiliser ces fontes dans n'importe quelle taille avec la plupart des logiciels Amiga. Les packs *Gold disk video font* sont également à un nouveau prix : 290 francs. Toujours composés de trois polices différentes, ils sont livrés avec l'utilitaire *Video font maker* qui permet d'éditer les paramètres de la police : graisse, taille, pente de l'italique... Distribué par CIS.

France-Festival-Distribution

Un Festival de Choix en Français et Pour Tous les Goûts

T.U.F2.1: Le Traceur Universel de Fonctions Multifenêtres!

Multicourbes avec Calculs d'Intégrales, de Dérivées et de Transformées de Fourier!

[illegible] Disponible en version commerciale française complète au prix de 120 FF TTC. (Frais de Gestion et d'Envoi compris)

OctaMEd Pro V5.0: L'Editeur de Musique 64 Pistes!

Fourni entièrement localisé en Français avec le WB2.1 et AGuide sous licence de distribution

[illegible] disponible au prix de 450 FF TTC frais de gestion et d'envoi compris.

Egalement disponibles nos VF des plus grands DP internationaux.

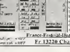
[illegible]

MandelTour AGA. Les Jeux de Fractales Pour Tous

Avec Un Tout Nouveau Concept de Gestion Dynamique des Palettes AGA!

[illegible]

AMFC: Le Convertisseur Universel de Formats Musicaux



[illegible]

France-Festival-Distribution 3 Rue Anatole France

Fr 13220 Chateauneuf-Lès-Martigues

AGENDA

◆ **Games, Computer et Video**
2-5 février 1994
Espace Pyramides, Bruxelles, Belgique
Près de 1 500 m² de jeux, une fois.

◆ **IT Forum**
8-11 février 1994
Porte de Versailles, Paris
Le salon anciennement appelé PC Forum.

◆ **Imagina 94**
16-18 février 1994
Monte-Carlo
Le plus grand festival d'infographie et d'images de synthèse

◆ **CeBIT 94**
16-23 mars 1994
Hanovre, Allemagne
Le premier salon européen des technologies de pointe.

◆ **Bit Movie' 94**
31 mars-4 avril 1994
Riccione, Italie
La grande réunion de l'image où l'Amiga ne devrait pas être en reste.

◆ **European Computer Trade Show**
10-12 avril 1994
Business Design Center Londres, Angleterre
Le plus grand salon professionnel du jeu vidéo

◆ **International Leisure High Tech Trade Show**
2-4 juin 1994
Monte Carlo
Nouveau salon dédié aux professionnels du jeu vidéo et du multimédia

◆ **Amiga DP Show 94**
4 septembre 1994
Grenoble
Salon du domaine public regroupant associations, sociétés et développeurs

◆ **Live '94**
20-25 septembre 1994
Earls Court, Londres, Angleterre
L'équivalent européen du CES américain pour découvrir les loisirs de demain

Rectangle blanc

JEUX

C'est définitif, les membre de l'Elspa, association qui regroupe la majorité des grands éditeurs de jeux, ont décidé d'apposer sur les disquettes, les compacts et autres cartouches de jeux des limites d'âge. Les jeux seront répartis en quatre catégories : grand public, plus de 11 ans, plus de 15 ans et plus de 18 ans. Premier à inaugurer le principe, Virgin qui, pour son jeu Megadrive *Robocop vs terminator*, s'est payé le luxe d'apposer un "interdit aux moins de 15 ans" sur le boîtier. Une décision que beaucoup qualifient d'"opération marketing". Rien n'est plus séduisant pour un gamin qu'un jeu qui lui est interdit. Et comme, jusqu'à preuve du contraire, les caissières des grands magasins ne vérifient pas si un gamin a le droit d'acheter un jeu vidéo... c'est une affaire qui roule.

FMV

IN ET OUT

D'après Commodore Corp, le lecteur CD pour Amiga 1200 sera externe avec la carte FMV en option, et interne pour l'Amiga 4000 avec la FMV en standard.

Collection

X

Stéphane Carre, auteur de la collection *MegaDP* nous signale également l'existence de la série *X-MegaSlide*. Il ne s'agit bien entendu pas de photos de ma collection de timbres mais plutôt d'images zérotiques. Et pour bien vous mettre dans l'ambiance, un module de musique agrémentera la séance. Renseignements auprès de Stéphane Carre, 12, rue Colmar, 59290 Wasquehal. Catalogue sur disquette disponible contre une enveloppe à votre adresse timbrée à 4,40 francs.

Soft-logik

PRO

Vem annonce la disponibilité de trois produits professionnels édités par la société américaine Soft-logik publishing. *Type smith 2.01* est un éditeur de fontes travaillant dans les formats bitmap, CG fonts, Adobe type 1 et 3 et Soft-logik. Un mode de vectorisation permet de transformer toute image en caractère en lui affectant une lettre. Disponible en français au prix de 1 490 francs avec une disquette de polices Adobe Ad'Faces. *Page Stream 3.0*, célèbre logiciel de PAO, n'est pas une simple mise à jour. Le programme a été complètement réécrit avec une centaine de nouvelles caractéristiques. Disponible en français courant mars 94 aux alentours de 3 000 francs. Enfin, *Art expression 1.04* est un logiciel de dessin de haut niveau. Il autorise la vectorisation, l'import de fichiers Mac, la sélection quadri, le zoom jusqu'à 1 500 %. Vem, Evry.

Nouveau Blizzard

AMIGA 1200

Le souffle du blizzard balaie le monde de l'Amiga. Créée par Advanced systems & software, la *Blizzard 1220/40* est une nouvelle carte accélératrice pour Amiga 1200. Conçue sur un 68EC020 à la fréquence double de 28 Mhz, elle dispose d'une extension mémoire à 4 Mo (en option), d'un accès mémoire 32 bit, d'un support pour coprocesseur anthmétique 68882 à 25 Mhz, d'une sauvegarde de l'horloge de l'Amiga 1200. Disponible au prix de 2 690 francs chez Avancée, Paris.

Kit développeur

NOUVEAU

La société Someware annonce la disponibilité prochaine du kit développeur pour le Workbench 3 1 Ce kit a été mis au point par les ingénieurs de Commodore afin de fournir aux programmeurs le maximum d'informations concernant l'Amiga Cette nouvelle version comprend cinq disquettes contenant des versions mises a jour et corrigées des includes (fichiers C decrivant les structures de données utilisées par l'Amiga) et des autodocs (documentation extrêmement détaillée de toutes les fonctions du systeme d'exploitation). Ces disquettes contiennent aussi des exemples de programmation et des outils d'aide Disponible au prix de 150 francs chez Someware, Anor

Mission impossible

TOP-SECRET

"Si vous acceptez cette mission, ce CD s'autodetruira", c'est en gros ce qui pourrait arriver avec les nouveaux CD de la societe Impact Elabores pour les personnes et les entreprises soucieuses de preserver la confidentialite de leurs donnees, ces CD sont fournis dans des boitiers autodestructibles

Atelier laboratoire de technologie

EDUCATION

Un petit coup de chapeau au collège Vauban et à son professeur de technologie, M Van Rechem, pour la mise en place de l'Atelier laboratoire de technologie Destiné a l'enseignement de la technologie et de l'informatique, l'atelier est equipe en Amiga 11 Amiga (2000, 3000 et 4000) avec disques durs, 11 cartes PC AT, 1 carte Mac et 3 imprimantes

Une installation qui inspire a M Van Rechem la reflexion suivante "*décidément, l'Amiga a tous les talents même celui d'intéresser le plus rebelle de nos éleves*"

Magoo

LICENCE

Millenium vient de racheter la licence de *Mister Magoo*, l'homme avec des fonds de bouteilles à la place des lunettes Rien n'est indiqué sur le jeu, mais on imagine aisement qu'il faudra se battre pour que le personnage évite de prendre des boules de naphtaline pour des bonbons acidules et des vessies pour des lanternes

Wanted (bis) !

INTERACTIF

Orn, talentueuse société travaillant sur les univers virtuels recherche un développeur Amiga ayant une bonne connaissance de la programmation En fonction de ses propres projets et de ses competences, celui ci participera à l'elaboration de produits interactifs Candidatures a adresser a Orn, rue de l'université, 75007 Paris

FREE DISTRIBUTION SOFTWARE - C'est tout l'Univers du Domaine Public pour votre Amiga...

Sélection des incontournables...

Ref Noms Descriptions...

UTILITAIRES DIVERS...

Ref	Noms	Descriptions
C787A	MagicWB	Vous permet d'avoir de superbes icônes et patterns sur votre WB (2.x/3.x)
C813A	BrowserII v2.41	Pour bouger, copier, effacer les fichiers à la souris. Doc en Français
C813B	DiskSalvII v11.28	Récupere les fichiers endommagés ou effacés. En Français, sur 3.x (2.x/3.x)
C823A	DMS v1.52	Permet de compresser une disquette complete (même NON DOS) en 1 fichier
C823B	NComm v3.0	Logiciel de communication & d'émulation de terminaux (Mo dem requis)
C825B	MegaD v3.1	Un utilitaire multi-fenêtres pour gérer facilement les répertoires
C826B	S-Anims v1.3	Transforme les Animations Anim5 en fichiers compressés auto-affichables
C809A	PowerCache37.64	Installe un cache pour augmenter les performances du système (2.x/3.x)
FF872	ToolManager 1/2	Un gestionnaire d'applications pour WB 2.x ou 3.x. Ce logiciel ne mérite
FF873	ToolManager 2/2	que des éloges. Disque dur indispensable. Doc en Français. Version 2.1
FF908	GoldED (1/2)	Puissant éditeur de fichiers ASCII qui n'a rien à envier à ses concurrents
FF909	GoldED (2/2)	du circuit commercial. Requiert un disque dur et 2 Mo de mémoire
FF934	ABackup v4.05	Permet de faire une sauvegarde du disque dur. Version Française
FF934	AZap v2.41	Editeur binaire qui travaille sur les fichiers et en mémoire. Version Française
FF935	VirusChecker v6.33	Dernière version d'un puissant détecteur et destructeur de virus (2.x/3.x)
FF948	VirusZII v1.0	Dernière version d'un autre puissant détecteur & destructeur de virus (2.x/3.x)
SH909	Theme Astral 3.1	4 utilitaires en Français pour établir votre thème astral complet (1.3/2.3)
SH2187	SoundWB Editor v1.2	Remplace le bip d'erreur par des sons issus des "Guignols de C+" (2.x)
SH2188	ZED v1.1	Editeur de textes ASCII multi-fenêtres Français. Disque dur conseillé (2.x/3.x)
DPAT46	AmiTEL v0.98a&0.99a	Emulateur Minitel 1b avec des fonctions classiques. Version Française
FDS2051	SetChipRev	Indispensable aux utilisateurs d'un A1200/4000. Valide ou non le chipset AGA

JEUX...

Ref	Noms	Descriptions
C814E	TetrisPro	Un clone de Tetris avec de bons graphismes et sons
C789B	UChess v2.31	Le meilleur jeu d'échecs (nécessite un 68020+ 4 Mo de Kickstart 2.04+)
FF937	Galactoid	Comme son nom l'indique, il s'agit d'un jeu d'action dans l'espace !
FDS1605	APS-Osvd	Partez en expédition pour ouvrir les portes Osvd génératrices d'oxygène. VF

BUREAUTIQUE, GESTION, BASE DE DONNEES

Ref	Noms	Descriptions
C815A	CassLabel v1.2	Permet de créer et imprimer des jaquettes de cassettes
C315B	Abdc v1.40	Gestionnaire de fichiers. Documentation en Français
SH641	DiskLabel v1.1	Utilitaire Français qui permet d'imprimer des etiquettes pour disquettes
SH1176	Budget V3.5F	Excellent utilitaire en Français pour gérer vos comptes personnels
SH1724	DP Managing 3.1	Base de données en Français pour gérer des listes de K7, logiciels... (2.x/3.x)

PROGRAMMATION...

Ref	Noms	Descriptions
C817A	DMon v1.86	Un moniteur désassembleur, débuggeur et système de développement (2.x)
C819A	P2C v1.20	Traduit le code source Pascal en code Source C
C819B	False V1.1	Langage de type Forth livré avec le compilateur (2.x)
FF784	North C	Pour programmer en C
FF803	PCQ	Pour programmer en Pascal sur votre Amiga
FF821	A68k	Pour programmer en Assembleur
FF691 à FF695	CManual	5 disquettes pour tout savoir sur le langage C (Textes et exemples en anglais)

MUSIQUES, SONS, MODULES, RECONNAISSANCE VOCALE...

Ref	Noms	Descriptions
C818A	APerckey	Transformez votre Amiga en boîte à rythme - GENIAL !
C818B	SoundMachine v1.0	Permet de lire, sauver et jouer les formats sons RAW, IFF, VOC et WAV
C818B	VLI v7.04	Exécute des commandes CLI/ARexx grâce à des commandes vocales (2.x/3.x)
FF748	DeliTracker v1.3	Permet de jouer TOUS les formats de modules existants sur Amiga
FF840	OctaMed v2.0	Editeur musical avec 8 canaux !!! Compatible Midi. Dernière version DP
FDS1970	ProTracker v3.01	Excellent éditeur musical. Le plus utilisé par les musiciens sur Amiga
Fds2117a	Eagle Player (1/2)	L'un des meilleurs joueurs de modules, reconnaît tous les formats et reste
Fds2117b	Eagle Player (2/2)	très simple d'emploi. Beaucoup de paramètres sont sélectionnables

EDUCATION...

Ref	Noms	Descriptions
C820A	Starship v2.0	Logiciel d'astronomie qui simule des vues de l'univers
C820B	OurSolarSystem	Un petit guide sur notre système solaire avec des images
FF893	AmigaWorld v2	Une base de données qui contient des informations sur tous les pays du monde
SH1986	Conjugue v1.3	Permet de conjuguer les verbes Français à tous les temps

UTILITAIRES GRAPHIQUES, IMAGES...

Ref	Noms	Descriptions
C708A	Render24 v1.05	Convertit les formats GIF, JPEG vers l'IFF Ilbm 24 bits. Détecte AGA si présent
C822A	ViewTek v2.0	Afficheur d'images GIF, JPEG, HAM8, IFF ILBM, etc. et les anims (2.x/3.x)
C822A	Fantasmos v1.0	Un utilitaire pour faire du morphing de 72 manières différentes
C822B	EDTView v0.5	Afficheur d'images IFF, GIF, PCX, BMP, JPEG et outil de conversion (3.x)
FF914	MainActor v1.16	Package pour créer, modifier, jouer divers formats d'animations (2.x/3.x)
SH471	ScreenPainter2.5	Excellent logiciel de dessin pour Amiga + des outils. Entièrement en Français
SH2000	AMORPH v1.3	Nouvelle version d'un superbe logiciel de morphing entièrement en Français !
SH2116	Pic On Disk v3.1	Permet de récupérer des images IFF directement sur les disks. Version Française
FDS1977	Digital Illusions	Traitement d'images. Accepte tous les formats Amiga dont le 24 bits

36 15 FDS & 36.14 FDS

Des milliers de logiciels à télécharger avec des nouveautes tous les jours !!! Les rubriques specialisees, le dialogue direct, les forums, etc... Chaque minute sur le 36 15 FDS vous fait gagner un credit de 20 Ko a télécharger a moindre cout sur le 36 14 FDS Recevez gratuitement la disquette du protocole de telechargement Amiga ou PC en faisant la demande directement sur le 36 15 FDS

COLLECTIONS DISPONIBLES

FDS & SH 1 a 2280 - CAM 1 a 836 - FISH 1 a 960 - ESLWF 1 à 26 - TBAG 1 a 48 - Amateur Radio 1 a 6 - AMOS DP 1 a 359 - DPAT 1 a 46, CLIP 1 a 20 - Amicus 1 a 26, ainsi qu'une collection musicale exclusive +450 modules, 8000 samples et des Midifiles

BON DE COMMANDE EXPRESS A RETOURNER A :
FREE DISTRIBUTION SOFTWARE SARL
82, rue de Sailly, Boîte Postale 134, 59453 LYS LEZ LANNOY CEDEX
Téléphone : 20.02.06.63 - Fax : 20.82.17.98 - Minitel : 36.15 FDS

NUMERO DE REFERENCE DES DISQUETTES

Nbre de disquettes (ref C + FF + FDS etc...) x 12 Frs = Frs
Nbre de disquettes (ref SH...) x 21 Frs = Frs
FORFAIT DE PORT OBLIGATOIRE 25 Frs = Frs
FORFAIT RECOMMANDATION (assurance facultative) : 12 Frs = Frs
Catalogue Complet : 15 F avec commande 20 Frs sans = Frs
ou Catalogue Condensé avec une commande : 5 Frs = Frs
MONTANT TOTAL A PAYER PAR CHEQUE OU MANDAT JOINT = Frs

Si votre commande atteint 100 Frs et si vous avez une Carte Bleue vous pouvez la passer par téléphone ou par fax (de 9h à 18h du lundi au vendredi) ou par minitel (BAL FDS) 24h/24

NOM Prenom
ADRESSE
CODE POSTAL VILLE
Amiga Dream 02.94 Les marques citées sont déposées Date et Signature
et n'oubliez pas d'aller jeter un oeil dans la rubrique Bons Plans d'Amiga Dream

Fanzines

AMIGA STORM

Amiga storm est un superbe fanzine bimestriel de 48 pages dedie a l'Amiga et plus particulierement a ses applications professionnelles. Au sommaire du premier numéro un comparatif de logiciels de génération de fractales accompagné d'un article plutôt ardu sur la création mathématique de fractales (avec des phrases du genre "*si pour p inferieur ou egal a n indice zéro, on a la valeur absolue ou carré de z indice p superieure au carre de a on conjecture que ...*"). Le "rubriquage" est tres bien fait, avec une fonte sympathique. Vous y trouverez des reportages, des tests de jeux et mêmes des critiques de films. L'équipe cherche d'ailleurs des journalistes dans le domaine de la programmation ou de la musique. L'un des fanzines les plus pros qu'il nous ait été donné de voir. En vente chez Video invasion ou Phase. Renseignements : *Amiga storm*, Chemin Beauchet, 78490 Galluis.

FTK MAG

Issu de l'esprit passionné du groupe Fanatik, *Ftk mag* aborde l'Amiga et l'informatique sous l'angle de l'anecdote. Du premier ordinateur à l'origine du mot bug en passant par l'histoire de l'Amiga, *Ftk* se propose de resoudre la plupart de vos problemes hards et softs. Renseignements sur le 3614 code Chez*Fanatik.

AMIGA STEROPODES

Le numéro 7 d'*Amiga steropodes* est la. Encore mieux que le précédent numéro, le fanzine nous a litteralement fait mourir de rire. Nous ne résistons pas a retranscrire un passage de la rubrique astuces pour *Body blows* : "*à la page des scores, apres la présentation, appuyez simultanement sur les touches "A", "Enter" et "Espace". Sans lâcher ces touches, appuyez sur les deux boutons de la souris. Sans relâcher la pression appuyez sur le bouton feu de la manette puis tapez "I want to play this game with my left foot for the fun". Un eclair bleu apparaitra alors à l'ecran. A ce moment précis, insérez la disquette 3 dans le lecteur externe et la numéro 2 dans le lecteur interne. Relachez toutes les touches et appuyez sur "Esc". Voilà, le cheat mode est activé. Maintenant, pendant le jeu vous pouvez appuyer sur "P" pour mettre le jeu en pause et sur "Esc" pour rompre le combat*".

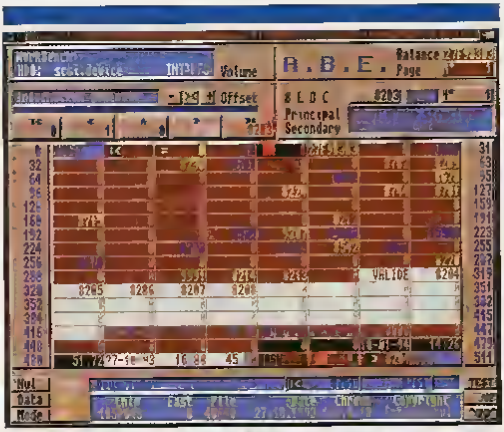
Brèves

Le numéro 4 du journal des RTC (Interceptor) est sorti de meme que la treizième édition de The fun flash cool (voir Amiga Dream n°3). Amiga Underground, ex-Overscan, a cessé de paraître. Enfin, signalons aux nombreux lecteurs qui recherchent DomPub & co dont nous parlions le mois dernier, que ce magazine-disquette est disponible chez Attila Bab micro, Euro-DP, Fdv Orion, Silicone DP.

Coquille

Dans le numéro 3 d'Amiga Dream, page 15, dans la news concernant les spots publicitaires, nous avons omis de citer Guillaume Ollier, qui lui aussi a participé à la réalisation du film *Les sacs a sapins*. Toutes nos confuses pour cet oubli.

Abe



Le logiciel Abe

La prochaine version d'*Abe*, le célèbre éditeur de volume Amiga, est en cours de développement. Le logiciel disposera d'une nouvelle interface, encore plus ergonomique et supportera le futur Workbench qui permet d'avoir le format multi-utilisateurs. Artiodactyl France informatique, Clermont Ferrand.

36-15 ADream

MESSAGERIE DE RÊVE

Le 36-15 Amiga Dream est en cours de finalisation. Vous n'aurez peut être pas la chance d'y goûter ce mois-ci. Mais tout devrait être terminé pour le mois prochain. Ceux qui voudront dialoguer avec la dreamette vont être combles !

Copinage

Le Cerfs (Centre d'étude et de réabilitation de la faune sauvage) est une association agréée par le ministere de l'Environnement. Son objet : soigner les animaux sauvages malades ou blessés afin de les rendre à la vie sauvage. Pour l'instant près de 500 animaux sont recueillis chaque année dont plus de 150 sont soignés et libérés avec réussite. Fonctionnant grâce au soutien logistique de l'Ecole nationale vétérinaire de Toulouse, à l'enthousiasme inépuisable de son fondateur Georges Demeautis et au bénevolat d'une équipe de passionnés (Pascal Fio, on t'admire), le Cerfs mérite toute votre attention. N'hésitez donc pas à leur confier les animaux que vous trouvez, à venir leur prêter main forte et, pourquoi pas, à les soutenir financierement. Cerfs, Envt, 23, chemin des Copelles, 31000 Toulouse.

Bruno est un bon et il est passé chef de la "déja-comme". Vous vous en brossez et pourtant ça veut dire quelque chose : dans ce monde il y a une justice.

Micro simulateurs

RENAISSANCE

Micro sim, le magazine de référence en matière de simulateurs revient sur le devant de la scène avec une nouvelle formule bimestrielle de 100 pages. Au sommaire du premier numéro (en fait le n°11), tout sur *Flight simulator V* avec le point de vue du plus jeune pilote de ligne en France ainsi que celui de Hugo Feugen, vice-président de Bao. Les grandes nouveautés du marché sont également abordées – *Tornado, Tfx, Hellcat* ... Bref tout sur la réalité virtuelle et la simulation professionnelle et ludique. Pour son retour *Micro sim* annonce également une surprise de taille – une série de photos extraites d'un simulateur professionnel et retraitées en 3D pour visualisation avec des lunettes anaglyphiques (un verre bleu et un verre rouge). En kiosque vers le 10 février au prix de 30 francs.

La Dream Team à la Fnac

RENCONTRE

Retrouvez la Dream Team et les journalistes d'Amiga Dream du jeudi 24 au samedi 26 février de 15 à 18 heures à la Fnac micro. En collaboration avec la Fnac et Commodore France, la gamme complète de l'Amiga vous sera présentée : 1200, 4000 et CD-32. Vous pourrez poser vos questions et tout savoir sur votre machine préférée. La dreamette n'a pas encore confirmé sa présence... Fnac micro, 71 bd St Germain, 75005 Paris, métro Cluny/Sorbonne.

General midi-patcher

MIDI

Gmp est un éditeur de sons pour synthétiseurs Gs Roland. Il est compatible avec les modèles *SC55, SC55 MK2, SC155, SD35, JV30, JW50*. Le programme autorise l'édition de sons en temps réel (paramètres de patchs, d'enveloppes, de vibratos, de filtres), la sauvegarde des sons et des performances, la sélection instantanée des sons par menus déroulants. Entièrement en français, *General midi patcher*, est disponible au prix de 490 francs auprès de son auteur, Christophe Carvajal, 3, rue du Gat, 31820 Pibrac. Dans la foulée, Christophe nous annonce *Step by step*, un séquenceur midi 16 pistes inspiré du principe des protrackers. Distributeurs recherchés.

Juke box

MUSIQUE

Orion Diffusion vient de lancer *Juke box*, une nouvelle collection de modules de musiques (à utiliser avec *Soundtracker* et autres protrackers), classés par taille, nom de musicien et style musical. A noter également la parution chaque mois, avec leur catalogue *Constellation*, d'une disquette regroupant la crème du DP (jeux, utilitaires, samples...). Orion diffusion, Alençon.

Vous savez quelque chose que nous ignorons ? N'hésitez pas à nous appeler au 46 23 90 48 ou à nous passer un petit fax au 46 23 84 00.

PHOENIX-DP

LE TOP DU DOMAINE PUBLIC POUR AMIGA ET CD32

MATERIELS

CONSOLE CD 32 (avec 2 jeux: Oscar et Diggers)	2490 Frs
CARTE FMV	1590 Frs

JEUX CD32

SENSIBLE SOCCER	329 Frs
TROLLS	299 Frs
WHALE'S VOYAGE	299 Frs
ZOOL	299 Frs
DEEP CORE	259 Frs
JAMES POND 2	299 Frs
MORPH	299 Frs
D GENERATION	259 Frs
OVERKILL / LUNAR C	299 Frs
CAPTIVE 2	349 Frs
LABYRINTH OF TIME	229 Frs
NIGEL MANSELL	299 Frs

EXCLUSIF

CD VIDEO

ENFIN DISPONIBLES !!!!
(POUR CONSOLE CD32 + CARTE FMV)

LES NUITS FAUVES (V.F.)
STAR TREK 6 (V.O.)
BLACK RAIN (V.O.)
TOP GUN (V.F.)
CONCERT U2
CONCERT BON JOVI

200 Frs LE CD

CD-AUDIO 119 Frs

"MONTAGE" de Bjorn Lynne
"HOBBITS..." de Bjorn Lynne
"SOUNDS DIGITAL " d'Allister Brimble

POUR VOTRE CONSOLE CD32

PREY
AN ALIEN ENCOUNTER
(en Français)
299 Frs

EXCLUSIVITE PHOENIX DP

LE COIN DU CD-ROM

CDPD 1	250 Frs
CDPD 2	250 Frs
CDPD 3 *	250 Frs
DEMO COLLECTION 1 *	250 Frs
DEMO COLLECTION 2 *	250 Frs
17 BIT COLL. 1 (2cd)	350 Frs
17 BIT COLL. 2	250 Frs
MULTIMEDIA TOOL KIT	250 Frs
AMIGA AMINET	250 Frs
FRED FISH CD ROM 1	350 Frs
FRED FISH CD ROM 2	350 Frs
FRACTAL UNIVERSE	250 Frs

(* = compatible CD32)

TARIFS REVENDEURS : NOUS CONSULTER

EXCLUSIF

LECTEUR MAGNETO-OPTIQUE SCSI Externe IBM 128 Méga (avec cable et disque optique) 4500 Frs

MODEM / FAX US ROBOTICS SPORTSTER 14400 B Externe (avec cable et soft) 2900 Frs

SPACE WARS

UN FILM VIDEO REALISE PAR TOBIAS RICHTER
MUSIQUE DE BJORN LYNNE

FILM D'ANIMATION DE 6 MINUTES REALISE SUR AMIGA EN MODE HAM 24 BITS A 50 IMAGES SECONDE
LA PRODUCTION LA PLUS AMBITIEUSE JAMAIS REALISEE

Version VNS Secam ou Pal Mfi Stéréo 99 Frs

(Frais de port pour logiciels et materiels 20 Frs)

BP 801 64008 PAU CEDEX
Tel: 59 82 95 00

UNE FEMME DANS LA PEAU
MERDE! MAIS QU'EST CE QU'ELLE FOUT! BON SANG...
ALLEZ!...
ELLE EST CENSEE TOUT PREPARER MAIS OU ELLE EST?!..
HOP!
LES FAUVES SONT NERVEUX PUTAIN ELLE VA M'ENTENDRE? JE RISQUE MA PEAU MOI!
A TOI! FAROUK!
POURVU QU'ELLE AIT SOIGNE SA RAGE DE DENTS! NOM DE DIEU, SI JE MEURS, JE LA TUE!
SILENCE, SILENCE LADIES AND GENTLEMEN!.. FIRMIN VA METTRE SA TETE DANS LA GUEULE DU LION!
TAP TAP
ANNABELLE!!
WEG
FAIM

Bons plans : des super affaires

Les offres ci-dessous sont réservées exclusivement aux lecteurs d'Amiga Dream. Vous y trouverez des occasions exceptionnelles à ne manquer sous aucun prétexte ! Pour en profiter, deux solutions :
• lorsque vous achetez directement en boutique, présentez le magazine lors de votre achat,
• lorsque vous achetez par correspondance, envoyez un bon découpé ci-dessous avec votre commande et votre reglement (attention, n'oubliez pas les frais d'envoi et de gestion)
Reportez vous aux publicites du magazine pour mieux connaître les produits des societés présentes dans cette rubrique. Attention, ces offres ne sont valables que jusqu'au 26 fevrier, date de la sortie du prochain numero en kiosque... n'attendez pas !

Afiv

Afiv specialiste du domaine public sur site en France vous offre la possibilitre d avoir vos plus belles créations Amiga sur papier photo à un super prix
Tirage image : 20% de réduction
Afiv, 10 rue Lépante, 06000 Nice, tel : 93 92 15 00

Artiodactyl France informatique

Savez vous que la St Valentin tombe le 14 février ? La Dreamette et ArtioDactyl le savent bien ! Deux logiciels de reference a un prix incroyable si vous répondez avant le 14 fevrier
Abc : 460 au lieu de 609 francs
Jennifer Amos : 195 au lieu de 215 francs
Afi, 83, rue André Theuriet, 63000 Clermont-Ferrand, tél : (16) 73 93 77 31

Axe informatique

Chez Axe, rien de manque pour l'Amiga. Pour ceux qui croulent sous les disquettes, Axe propose 65 Mo de disque dur. Mais attention les places sont limitées !
Disque dur 85 Mo : 10% de réduction aux 5 premieres commandes
Axe Informatique, 92, cours Julien, 13006 Marseille, tél : (16) 91 48 40 55

Axe informatique loisirs

Ces nouveaux venus qui n'en sont pas vraiment vont faire des ravages chez les joueurs ! Le specialiste des jeux et des periphériques sur Amiga et CD-32 propose 10% de réduction sur les programmes Amiga et CD-32
Soft Amiga et CD 32 : 10% de réduction
Axe Informatique Loisirs, 25, bd Salvator, 13006 Marseille, tel : (16) 91 55 61 59

Cuda

Encore plus de promotions chez Cuda : un lecteur haute densité, une carte d'extension mémoire 2 Mo avec ca pru 20 Mhz, un système de sauvegarde de disque dur et le Disk expander pour gagner de la place sur vos disques !
Drive xl haute densité : 10% de réduction
PC202 extension 2 Mo capro 20 Mhz pour 1200 : 10% de reduction
Video backup system : 10% de réduction.
Disk expander : 10% de réduction
Cuda Informatique, 9, rue Saulnier, 75009 Paris, tél : (1) 42 46 47 60

Edi

Edi propose 5% de réduction sur les produits de son annonce publicitaire (excepte CD-32 et FMV). Et pour le plus grand plaisir de nos lecteurs Edi frappe encore plus fort en offrant une reduction de 10% (seulement ce mois !) sur le double lecteur haute densite Kes DHD
Nouveautes Edi : 5% de reduction
Lecteur Kes DHD : 10% de reduction
Edi, BP 282, 75625 Paris Cedex 13, tél : (1) 45 89 32 00

Fbi

Fbi propose aux acheteurs de disques durs AmiQuest et Overdrive les 50 dernieres disquettes de la collection Fred Fish. Et pour ceux qui recherchent un lecteur externe, le Chinon F-Z357A haute densite est 10% moins cher (uniquement a partir du WB 2.04) !
Disques durs AmiQuest ou Overdrive : 50 disquettes Fred Fish
Lecteur haute densite Chinon : 10% de reduction
Fbi, 99, rue d'Amblainvilliers, 91370 Verrières-Le-Buisson, tel : 60 13 12 23

Floppy

Floppy international propose a tous les lecteurs d'Amiga Dream une disquette gratuite sur simple demande (n'oubliez pas les frais de port !)
DP Floppy : 1 disquette gratuite
Floppy International, 18, avenue du Marechal Juin, 54000 Nancy, tel : (16) 83 90 28 00

Free distribution software

Toutes les nouveautés du monde entier sont chez Fds qui offre des tas de disquettes gratuites (sauf les SH)
DP Fds : 1 disquette graruite pour 6 commandees
DP Fds : 3 disquettes gratuites pour 15 commandées
Fds, 82, rue de Sailly, BP 134, 59453 Lys-Lez-Lannoy Cedex, tél : (16) 20 02 06 63

France festival distribution

OctaMED Pro 5.0 VF est enfin là ! France festival distribution solde son stock des manuels de l'ancienne version OctaMED 2.0 en vous offrant OctaMED Pro 5.0 VF et le manuel français V2.0 au prix spécial de 500 francs TTC.
Octamed 5.0 VF : 500 francs
France festival distribution, 3, rue Anatole France, 13220 Chateauneuf-Les-Martigues

Ifa

Ifa, le mine d'or du domaine public, offre aux lecteurs d'Amiga Dream 2 disquettes gratuites pour 6 commandées !
DP Ifa : 2 disquettes gratuites pour 6 commandées
DP Ifa : 1 t-shirt en cadeau pour plus de 300 francs de commande
Ifa, 506, route Nationale, 59680 Cerfontaine, tel : (16) 27 65 58 11

Orion diffusion

Les etoiles du DP, c'est chez Orion diffusion qu'on les trouve. Et pour mieux vous plaire, Orion offre une 6ème disquette pour 5 commandees
DP Orion : 1 disquette cadeau pour 5 commandées
Orion diffusion, BP 299, 61008 Alençon Cedex, tel : (16) 33 26 29 21

Phase

Phase reste en phase avec vos attentes. Quatre grands produits sont, pour vous, disponibles a petits prix
Carte mémoire A1200 Blizzard 4 Mo : 10% de reduction
Digitaliseur compatible AGA Vidi 24 RT : 10% de reduction
Brilliance : 10% de réduction
DSS+ : 10% de réduction
Phase, Galerie 'Le Square', 93, avenue du Général Leclerc, 75014 Paris, tel : (1) 45 45 73 00

Phoenix DP

Phoenix, le grand original du monde du DP, offre 10% de reduction sur toute sa gamme de disquettes DP Amiga et sur ses CD pour CD-32
DP Phoenix : 10% de reduction
CD Phoenix : 10% de reduction
Phoenix DP, BP 801, 64008 Pau Cédex, tel : (16) 59 52 95 00

Silicone DP

Chez Silicone DP découvrez la plus grande gamme de logiciels du DP pour Amiga et CD-32. Et pour fêter son arrivée chez Amiga Dream, Silicone fait toutes ses disquettes à 10 francs !
DP Silicone : 10 francs la disquette
Silicone DP, 3, bd des Arceaux, 34000 Montpellier, tél : (16) 67 58 35 60

Someware

Someware, le software everywhere, propose Hyperache, le célèbre accélérateur d'accès pour disque dur au prix de 290 francs au lieu de 340 francs
Hyperache 290 au lieu de 340 francs
Someware, 27, rue Gabriel Peri, 59186 Anor, tel : (16) 27 59 62 57

Amiga Dream dégage toute responsabilite sur l'application de ces offres qui sont entierement prises en charge par les annonceurs

PUBLICITÉ

Microbe-informatique

La santé de fer de nos micros pourtant (Mickey) maousse costauds, n'est pas à négliger, surtout en cette saison. Déjà bien courageux de supporter leurs puces sans se gratter, nos ordinateurs ne sont pas à l'abri des MIT (maladies informatiquement transmissibles). Et oui, même dotés d'un moniteur, ils ne peuvent faire écran aux maladies à surveiller de très près : les virus

"Les virus, ce ne sont des bugs, Bunny !". Mais ce sont des instructions introduites illicitement dans un programme pour en altérer le fonctionnement. Comme tout virus, ils sont destinés à se propager. Plus l'ordinateur a des contacts avec des disquettes à risques, plus il est facilement infecté.

Le préservatif informatique à 1 franc n'existant pas encore, utilisateurs vérifiez les fréquentations de vos ordinateurs et prônez le "safe sex disk". Surtout qu'il a été annoncé telle une parole apocalyptique, la venue du *Century virus* prévue pour le 1er janvier 2000, ce virus est destiné à détruire tous les programmes d'ordinateurs dans lequel il aura été introduit. Mais pourquoi tant de "n" pour les softs dans ce monde de hard ?

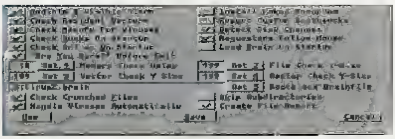
Bien entendu, des chercheurs se sont penchés sur la question et n'ont trouvé aucun "n" dans le mot "soft", mais ont mis au point quelques logiciels anti-viraux pour lutter contre les grandes épidémies de notre décennie. Pour ceux qui ne sont pas encore vaccinés, vous risquez d'être parasité par un *Pap-man* (parodie humoristique de *Pac man*). Ce virus dévore vos caractères (et votre force de caractère, le goinfre !). Ou encore, par *Danube*. Celui-ci vous dégoûtera à tout jamais de Strauss. En effet, il engendre toutes les huit minutes l'émission de la mélodie *Le beau Danube bleu*. Vous aurez une minute pour apprendre à danser la valse 1, 2, 3. Même si vous avez apprécié la chapelle Sixtine, vous ne pourrez plus voir *Michelange* en peinture. Ce virus, lancé le 6 mars 1992, est un petit programme (2 500 octets) dont le but est de substituer aux données inscrites dans la mémoire de l'ordinateur des caractères aléatoires.

Chers lecteurs, si la microbe informatique vous rend malade et vous donne des boutons, ne vous en prenez pas à votre micro. Les virus informatiques ne sont pas contagieux pour l'homme. Ah ! je sens que ça va déjà mieux. Si les symptômes persistent, consultez le 3614 Infovirus (c'est sérieux et sans ordonnance).

Les virus, la vérité

Les virus informatiques n'existent pas. Oh non ! Car cela serait trop triste. Et dire le contraire serait autant de la calomnie que d'inventer je ne sais quelle histoire de puissances, de chantages et de gloire de l'argent utilisant les plus brillants cerveaux de notre époque.

Pourquoi irait on imaginer que les plus grands génies informatiques travaillent sur je ne sais quelle élucubration ? Tenez : imaginez par exemple qu'un jour le gouvernement français refuse de suivre l'embargo américain contre la livraison de pipelines à destination de la Russie. Irai-t-on imaginer que tous les systèmes



VirusZ

informatiques d'Edf realisent alors un court circuit paralysant la moitié de la France pendant six heures ? Non, bien sûr. Croirait-on que les Usa, et New-York en particulier, plongerait dans le noir absolu pendant 36 heures serait completement puénl ! Impensable d'imaginer, de la même façon, que le systeme de surveillance de la fusée Ariane ne détecterait plus l'introduction d'un simple chiffon, glissé sciemment dans l'une des tuyeres, et que son explosion favoriserait alors la montee en puissance de la seule Discovery. On ne peut imaginer ensuite, qu'en représailles, une navette américaine, conduite par une institutrice, n'explose peu après son décollage et brise du même coup l'evolution de la Nasa pendant plusieurs années. Il est impossible, enfin, d'imaginer que l'Argentine veuille envahir un îlot dénudé des mers antarctiques et que le gouvernement de sa Majesté britannique refuse l'importation de moutons français en Grande-Bretagne. Et que cela serait alors l'explosion d'un bateau anglais grâce à un Exocet, le seul et unique impact argentin avant que le gouvernement de sa Majesté n'accepte enfin l'importation des moutons français, et ne reçoive en échange, le contre code d'explosion des Exocets argentins. Pourtant, le mal aurait été fait et surtout, la France aurait démontré la toute puissance de sa technologie informatique, chose évidemment nécessaire à toutes les bonnes ventes technologiques. Tout cela est naturellement que pures spéculations car il est tout a fait impossible d'entrevoir de telles inventions

Ou alors...

Les virus existent bel et bien, ils ont même parfois de l'humour : comme par exemple ce virus fichier *TopBottom* qui soit retournait l'image de l'écran, soit inversait le sens de deplacement de la souris. Ou vice versa et inversement. On l'activait en utilisant la suite "Alt Amiga Espace Amiga Alt Shift Return" (rien que ça !) et il ne se reproduisait qu'apres vous avoir demande la permission de détruire votre amorce . Il y eu aussi ce virus nomme *Gags!* dans lequel l'appui de la touche "Alt Esc" (moins complique mais tout même aussi farfelu) provoquait l'apparition d'une horde d'enzymes gloutons de plus en plus nombreux. Plus ils dévoraient les points de votre écran et plus la population augmentait dans un vacarme de mâchoire de plus en plus imposant et de plus en plus assourdissant. Certains commençaient pourtant a mourir de faim, et les autres enzymes se précipitaient dessus pour dévorer cette manne providentielle. Hilarant car votre Amiga prenait vie. En fait, tout se terminait souvent par un reset, souvent précipité. Il faut en effet savoir qu'un virus se reproduit souvent à l'infini jusqu'à ce que soit détruit le dernier représentant de sa race. C'est souvent cette duplication non autorisée qui peut corrompre de nombreux systèmes informatiques et qui détruit de toute façon tous les jeux.

Le virus, sa vie, son oeuvre

Selon la classification la plus communément admise, il y a plusieurs sortes de virus selon leur lieu d'implantation initial sur le support de données mais disons que cela n'a que peu d'importance car finalement, cette classification n'a que l'interêt d'encombrer et nos mémoires et les programmes universitaires, et qu'en pratique, tout ne vient en fait que de la façon dont démarre un ordinateur. Sur Amiga on trouvera des virus "amorces", des virus "fichiers" et des virus "coquilles". Je n'insisterai pas dessus car cela est un peu "gnagnanga" et que cela est décrit dans de nombreux ouvrages dédiés et que seul importe finalement le moyen de nous protéger contre ces scribouillis. A la mise sous tension, l'Amiga lit le court programme présent sur les blocs d'amorçage et tout se passe normalement de la façon la plus paisible car ce court programme d'amorçage a pour seul ambition de lancer la lecture du fichier "Startup-sequence". On pourrait donc imaginer deja deux possibilités. Tout d'abord, le virus pourra remplacer le programme d'amorçage et on l'appellera alors judicieusement un virus amorce. Pour effacer ce virus, il suffit de lancer le Shell et d'écrire "Install DF0:" si votre disquette est présente dans le lecteur DF0. Et splof, vous venez de bousiller votre disquette car le virus était déjà

en mémoire et vous avez écris n'importe où au lieu de le faire sur l'amorce : en cas de suspicion de virus, il faut éteindre (réellement) la machine pendant 45 secondes. Lancez votre Workbench, mettez la disquette véreuse dans le lecteur externe DF1 : et écrivez "Install DF1:". Cela ne marchera que sur les disquettes qui ne sont ni un jeu ni une démonstration. Autrement dit, vous ne pouvez agir de cette façon que sur les disquettes respectant les règles de l'AmigaDos. Dans le cas contraire, vous venez seulement de contribuer au relancement économique de la nation et vous n'aurez plus qu'à racheter une nouvelle version du jeu ou de la démonstration.

On trouve ensuite les virus fichiers. Pour les détruire, il suffit d'écrire à partir du Shell la commande "Delete Nom_du_Virus_fichier". C'est dans cette catégorie qu'appartient le virus *Disk-validator* et qui fut, chuchote-t-on, crée par une firme spécialisée dans les ordinateurs aux noms d'avions et qui est actuellement distribuée par un fabricant de Compatibles (compatibles seulement avec lui-même, évidemment). Ce virus a obligé en 1990 nos développeurs Commodore à trouver rapidement une contre-parade et à hâter la sortie de la version 2.0 du Workbench avec tous les problèmes consécutifs à cette sortie prématurée sur les tout premiers A600.

Fuck virus checker 1.1

Il y a enfin le pire des virus. C'est le virus "coquille" ainsi appelé car les programmeurs ne sont pas tous des biologistes et que virus "moisissure" est quand même moins esthétique. La programmation d'un tel virus fait appel à de grandes connaissances. Il faut connaître la segmentation des codages en hunks et autres chunks. Ce codage se contente finalement de détourner la première partie des programmes, appelé "hunk d'entete" header, pour les intimes, et cette partie pointe alors tout d'abord sur le virus rajoute au programme, puis enfin sur la suite normale du programme. Il faut soit détruire le virus contaminé, soit posséder un utilitaire de résurrection très performant.

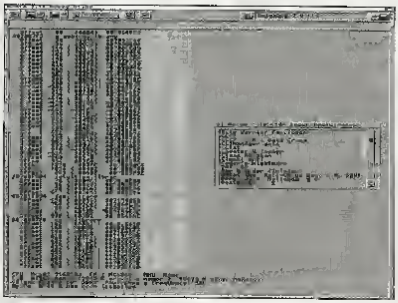
Les trois règles d'or

Pour se protéger des virus, il suffit de respecter ces trois commandements que ne renierait pas la Dreamette :

• ta languette de protection tu utiliseras sur tes disquettes,

VZ edit

• tes codages tu ne recopieras pas illégalement. Essayez par exemple de recopier avec votre meilleur copieur un jeu original et vous constaterez que l'original et la copie ne fonctionnent pas tout à fait de la même façon... L'original fonctionne parfaitement, mais sa copie s'arrête après quelques niveaux. Rien n'empêcherait en fait un éditeur de réaliser une protection ayant un but moins sympathique pour vos disques durs...

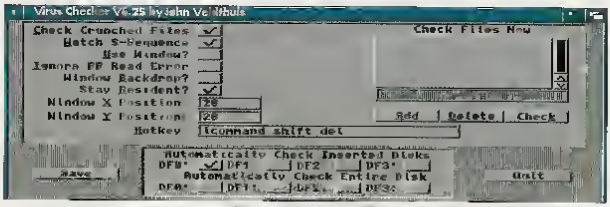


BootX

• ton système tu homéopathiqueras régulièrement avec deux ou trois anti-virus achetés légalement. Citons pour cela les belges *BootX* et *Master virus killer*, le neozélandais *Virus checker* et les français *Patriote* et *Sentinelle*. De nombreux programmes savent maintenant détecter les virus et c'est quand même "plus" mieux.

Retour à l'irréalité

Mais alors, si les virus existent bel et bien, le refus de la France de signer certains accords



Virus checker V6.25

américains sur certains secteurs culturels, agronomiques et aéro-spatiaux, la panne qui suivit sur les distributeurs de cartes bancaires pendant trois heures, le recul de la France sur ces accords, le mini krach des banques américaines qui arriva peu après, le recul immédiat des Usa sur ces mêmes accords... Tout cela ne serait-il finalement que le résultat de virus ? Non évidemment, puisque les virus n'existent pas ou ne sont qu'un amusement d'enfants...

Pour en savoir plus

• *Association Safe hex international France, c/o Stéphane Brun, 255 chemin de Fontisson, 84470 Chateauneuf de Gadagne, specialisée dans la lutte des virus Amiga*

• *Association bordelaise Buggs recommandée même par le magazine anglais Amiga Format*

Les virus, les noms

La première génération des virus fut celle des "boot block". Le Sca (et Aek et Lsd qui en sont des clones) était le premier virus sur Amiga. Peu méchant car il n'agissait pas véritablement sauf en émettant un message du genre "Your Amiga is alive". Apres quelques mois, des virus plus virulents firent leur apparition : le Byte bandit : à chaque accès de lecture ou écriture d'une disquette, ce virus en réécrivait le boot-Block (en le changeant bien sûr). De plus, il bloquait l'Amiga au bout d'environ cinq minutes (le déblocage était tout de même possible en appuyant simultanément sur les touches "Amiga gauche", "barre d'espace", "Amiga droit" et "ALT droit"). Une variante du Byte bandit : le virus Revenge, mis à part qu'il affichait un pointeur obscène quelques minutes après avoir redémarré l'Amiga. Traitement identique à celui de Byte bandit

Certains créateurs de virus eurent ensuite la bonne idée de créer des anti-virus... qui étaient eux-mêmes des virus ! bonjour le piège ! c'était le cas des virus North star et Starfir (et plus tard l'Hcs, l'Aids, etc).

La deuxième génération, celle qui sévit encore, celle des virus "intelligents", n'utilisent plus le boot-block d'une disquette, mais parasitent certains programmes de l'Amiga. Le premier du genre : l'Irq.

Et maintenant en vrac, voici une liste de virus que vous pouvez rencontrer :

Obelisk Softworks, Crew byte warrior, Pentagon circle, Hcs, Disk-doktors, Lamer exterminator, Timebomb, Kaddaffi, Bsg9, War hawk, Vkill, Aids, Ultra fox, Pvlprotector, Revenge lamer exterminator, Microsystems, Xeno, 16 bit crew, New alien beat, Blackflash, Digital emotions, Scarface, Turk, Joshua, Butonic, Centurions coders nightmare, Forpib, GX team, Gremlins, Kauki, Saddam, Cccp, Disaster master II, Hawnes, Return of the lamer, Travelling jack, Liberator, Byte parasite, Byte parasite II, Lamer trojen, Freedom, Enem's Revenge, Trabbi, Metamorphosis.

Et voila, la liste n'est malheureusement pas exhaustive. Si vous voulez avoir de plus amples informations, reportez vous sur le VirusChecker doc de la disquette de ce mois ci

A l'aide docteur !

Savez-vous pourquoi les informaticiens ont nommé "virus" les programmes de ce type ? la première réponse qui vient à l'esprit est la façon "virulente" de se propager : comme pour les virus biologiques, les virus informatiques adorent infester le maximum d'hôtes, c'est-à-dire les ordinateurs (ils ont été créés pour ça). Mais dans ce cas, pourquoi ne pas les appeler tout simplement "agents pathogènes à propagation fulminante "? Eh bien heu... c'est peut-être un peu long mais surtout parce que l'analogie ne vient pas que du mode de propagation, la structure interne, elle aussi, offre beaucoup de ressemblance. Pour le comprendre, nous allons devoir parler de certains termes de biologie moléculaire. N'hésitez pas à vous reporter au mini-glossaire.

Première analogie : pourquoi parler de virus et non de microbe (ou bactérie) informatique ? La grande différence entre un virus biologique et un autre organisme vivant comme les procaryotes (bactéries) ou les eucaryotes (une marguerite, un éléphant, un humain...) est que le virus biologique ne peut se reproduire sans l'aide d'une autre cellule (qui peut provenir de n'importe quel autre organisme, comme une marguerite, etc.). Leur reproduction a lieu nécessairement dans des cellules vivantes hôtes. Ce sont donc des parasites obligatoires. Les virus informatiques sont aussi des parasites qui ne peuvent se reproduire seuls : ils ont besoin d'un hôte qui est l'ordinateur, et celui-ci doit être en fonctionnement ("vivant"). De plus les virus biologiques ne sont constitués que par un seul acide nucléique, c'est-à-dire soit par de l'ADN ou soit par de l'ARN, acide nucléique qui correspond à son patrimoine génétique (c'est-à-dire l'information pour dupliquer ce virus).

Deuxième analogie : les virus informatiques sont constitués par un seul segment de programme où est stockée l'information pour se dupliquer. L'acide nucléique de la particule virale libre (donc hors de la cellule hôte) est inerte.

Troisième analogie : le programme du virus informatique "libre" (donc hors de l'ordinateur, c'est à dire sur une disquette ou sur un réseau informatique) est inerte (et heureusement !). Après pénétration du virus dans la cellule hôte, l'acide nucléique viral se multiplie en détournant à son profit une partie du métabolisme cellulaire : il y a infection (virus infectieux)

Dans certains cas l'acide nucleique viral peut s'integrer au genome (donc au patrimoine genetique, l'ADN) de la cellule hote (virus cancerigene).

Quatrieme analogie : apres penétration dans le système de l'ordinateur (l'AmigaDos par exemple), le programme du virus informatique peut soit se mettre sur une autre disquette (virus infectieux), soit s'intégrer dans l'operating system de l'ordinateur pour changer le programme de certaines commandes. De toute façon, il va detourner à son profit certaines ressources de l'ordinateur (il pourra par exemple, utiliser la commande "copy").

Comment se proteger des virus biologiques et informatiques ? C'est ici où se situe la grande différence entre la biologie et l'informatique à propos des virus : autant il est aisé de se protéger des virus informatiques, autant il est impossible de se prémunir contre les virus biologiques. Pour se proteger des virus informatiques il suffit de respecter les trois règles simples edictees par Pierre Philippe Launay. En revanche, en ce qui concerne les virus biologiques, il n'y a malheureusement pas de regles miracles. Pensez au rhume ! ■

Bio-glossaire

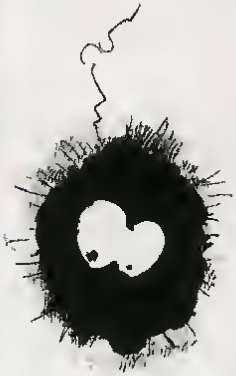
ADN (Acide DésoxiriboNucléique) : *c'est une molécule de forme helicoïdale où est stockee de façon sequentielle toute l'information génétique d'un etre vivant (ou patrimoine génétique). Chez les eucaryotes, chaque cellule possede dans son noyau tout le patrimoine genetique de l'organisme entier.*

ARN (Acide RiboNucléique) : *chez les eucaryotes cette molécule sert dans la synthèse des protéines.*

Chromosome : *ce sont des éléments du noyau ou sont formées les molécules d'ADN.*

Virus : *ce sont les plus petits éléments vivants existant sur terre. Ils ne sont constitues que par une molécule d'ADN ou d'ARN enveloppée par une enveloppe proteique, la capside.*

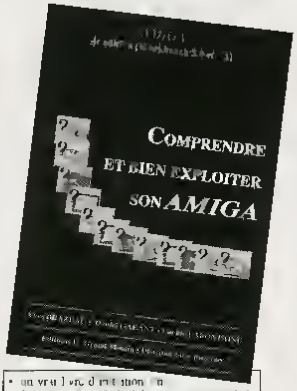
Dossier réalisé par Pierre Philippe Launay, Virusore et Bioman.



someware

Maitrisez votre Amiga avec *Comprendre et bien exploiter son Amiga*
Organisez et gérez votre emploi du temps avec *On The Ball*

Le best-seller des livres d'initiation à l'Amiga se met à jour ! Cette quatrième édition contient plus de 550 pages consacrées aux Workbench 3.0 et 3.1. Il convient donc parfaitement à tous les utilisateurs d'Amiga 1200 et 4000 qui veulent en faire plus avec leur machine.



- un vrai livre d'initiation en français qui guide le débutant pas à pas, de la souris à la startup-sequence !
- le Workbench entièrement détaillé : icones, souris, Shell et CLI, les Préférences, Multiview, les file systems, le datatypes, ARexx...
- une version complète de l'AmigaGuide avec des chapitres sur les virus, la vidéo, les co-processeurs graphiques
- deux disquettes contenant plus de 35 programmes accompagnent le livre
- une mine d'informations et de conseils pratiques qui intéressera à la fois le débutant et l'utilisateur averti

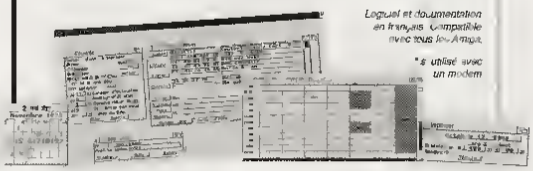
270F

OnTheBall 370F

AGENDA - CALENDRIER - CARNET D'ADRESSES
RENDEZ-VOUS - AIDE-MÉMOIRE - ÉDITEUR

OnTheBall est un agenda complet pour Amiga. Il gère vos adresses, compose vos numéros de téléphone*, imprime vos etiquettes, rappelle vos rendez-vous, tient à jour la liste des choses à faire. Tout cela en un seul programme, toujours disponible, à portée d'un simple clic de souris.

Complété par un éditeur de textes, un port ARexx, et une documentation en français de 50 pages, OnTheBall deviendra rapidement indispensable à votre Amiga.

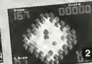


Logiciel et documentation en français. Compatible avec tous les Amiga.

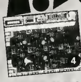
** utilisé avec un modem*

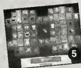
Les produits Someware sont disponibles chez tous les revendeurs ou directement chez Someware. Frais de port : 15F recommandé - 50F

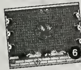
Someware • 27 rue Gabriel Péri • 59186 ANOR • Téléphone : 27 59 62 57 • Fax : 27 60 60 87

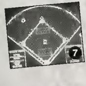


Les Jeux les plus funs









TANK
Détruisez le tank adverse en modifiant l'angle et [illegible] de votre canon.
5 DRAGON TILES
Sur [illegible] meilleur Mahjong [illegible]
EMERAUDE EMPIRE
Vous devez ramassez toutes les disquettes et les ramener jusqu'à [illegible] sans vous faire tuer.
Disquette réf : AM [illegible]

WELLTRIX
Un Tétris en 3D, c'est un jeu de fou. Mais quand on a compris quelques principes, c'est super.
CARD SHARP
Cinq réussites de cartes pour les plus patients.
Disquette réf : AM 9[illegible]

4 [illegible]ELLZONE I et II
Un [illegible] horizontal qui vous emmène [illegible] complexe Hi-Tech rempli d'ennemis.
OBLIVION
Un jeu [illegible] vous sauvez les humains des griffes des extra-terrestres qui essaient de les enlever.
Disquette réf : AM 390

KLAKTRIX
Une variante de Tétris, [illegible] les couleurs.
DR MARIO
Même principe avec des microbes qu'il faut tuer en plaçant bien les pièces.
TESERRE
Un Tétris d'une excellente qualité technique.
THE BRAIN
Le morpion en 3D, c'est une prise de tête totale.
Disquette réf : AM 401

7 STRIKE BALL
Un jeu [illegible] Ball avec des droits verticales et de superbes graphismes. Bref, c'est tout [illegible].
Disquette réf : AM 402

DRIPGAME
Un jeu délirant sur le principe de Pac-Man avec des super graphismes et des animations rapides.
Disquette réf : AM 305

BALL
Un des meilleurs casse-briques avec de bonnes animations et de nombreuses options.
MICROBES
Empêchez l'infection [illegible] transmis[illegible] microbes.
R-TYPE
Un shoot'em up dans la tradition des Asteroids.
Disquette réf : AM 303

6 THE LAST REFUGE
Pour [illegible] qui cherchent à envahir [illegible]. Vous êtes un fier chevalier [illegible] défendre votre château et méritez les faveurs de la princesse.
Disquette réf : AM 30[illegible]

KASTEL KUMQUAT
Vous cherchez un trésor dans le château [illegible] vous mèneront [illegible] des passages secrets se dévoileront si vous marchez sur des dalles, etc...
Disquette réf : AM 309

CHESS 2.0
Un excellent jeu d'échecs qui dispose de nombreux niveaux de difficulté.
PICK OUT
Un jeu de Memory aux graphismes futuristes.
Disquette réf : AM 312

1 WONDERLAND
Un [illegible] de plateaux, vous devez marcher sur [illegible] dalles pour passer les niveaux.
RUSH HOUR
Vous devez traverser une route très fréquentée. C'est le jeu Frogger avec [illegible] de nouveautés.
Disquette réf : AM 313

TANK ATTACK
Deux joueurs pilotent des chars futuristes dans un labyrinthe et essayent de se tirer dessus. Pour [illegible] les [illegible] aléatoirement à l'écran et [illegible] celui qui les prend des avantages considérables.
Disquette réf : AM [illegible]14

3 [illegible]IDDY
Vous [illegible] personnage et vous devez ramasser [illegible] que vous trouverez car ils vous seront utiles pour résoudre des énigmes.
Disquette réf : AM 400

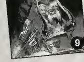
NEBULA
Un shoot'em up en 3D, vous défendez une zone contre l'intrusion de vaisseaux ennemis.
PICK A BRICK
Un jeu de réflexion qui reprend le principe du Mahjong avec quelques variantes originales.
Disquette réf : AM 401

2 INTERLOCK
Il faut [illegible] tous les cubes de même couleur [illegible] les nombreux niveaux. Ce jeu est une véritable torture pour nerfs.
TRAILBLAZER
Vous guidez une boule sur un tapis roulant semé d'embûches (trous, obstacles, accélérateurs...)
QUADRIX
Des pièces arrivent des quatre côtés de l'écran. Il faut déplacer celles déjà en place pour que la nouvelle arrive sur une pièce identique.
Disquette réf : AM 406

DILEMMA
Emboîter des pièces [illegible] pour reformer des [illegible] des plus évident.
ATTAKS
Il faut placer ses pions à côté des pions adverses pour les prendre selon le principe du GO.
NUMBER RUMBLER
Un jeu de [illegible] qui bénéficie d'une réalisation de très bonne qualité.
Disquette réf : AM 415

POD
Des bêtes bizarres arrivent de partout. Avec votre canon hyper rapide, vous tirez sur tout ce qui bouge. C'est un délire total!
Q-BIC
Un clone de Q-Bert, classique du genre.
Disquette réf : AM 416

Les Démos les plus folles



8 TERMINATOR II
Des photos tirées du film avec le grand Arnold SCHWARTZENEGER
Disquette réf : AM 117

TECHNOLOGICAL DEATH
Les démos s'inspirant de la fameuse State of the art sont très à la mode. Voici l'une des meilleures du genre produite par Mad Helix.
Disquette réf : AM 324

EXTENSION
Une débauche d'effets spéciaux nous tombent dessus, on en prend plein la tronche.
Disquette réf : AM 326

9 INTERFERENCE
L'Amiga est une machine fantastique et c'est ce que prouve cette démo surprenante. Design dément, graphismes superbes, musiques géniales. Pas de doute c'est une valeur sûre. Toutes nos félicitations aux programmeurs.
Disquette réf : AM 327

NOVA SLIDE SHOW
Cette disquette contient pas moins de 15 superbes images ayant pour thèmes l'Héroïc Fantasy et la science fiction. Vous y trouverez des images de vaisseaux, des paysages [illegible] ou encore des représentations d'êtres qu'on ne rencontre heureusement pas souvent.
Disquette réf : AM 426

MIND RIOT
Cette démo d'Andromeda est fidèle à l'esprit du groupe. Design soigné, effets novateurs (par exemple un Glenz Vector Lightsourced avec déformation), animations novatrices et le tout en haute résolution. Finesse des graphs assurée et [illegible]ement codée. C'est pas beau ça.
Disquette réf : AM 427

LETHAL EXIT
Encore une démo géniale que nous devons à Digital. L'enchaînement des effets est très fluide et nous prouve (si c'est encore nécessaire) que ce groupe a acquis une excellente maîtrise de la bécane du grand art.
Disquette réf : AM 429

FLOPPY INTERNATIONAL
18 avenue du Maréchal Juin 54000 NANCY

Sélection - Sélection

Tous les logiciels présentés fonctionnent sur AMIGA 500, 500+, 600 et 1200.

Erotisme

TETRIS SEX SPECIAL
C'est un Tetris classique à part un petit détail : il apparaît des photos de jeunes filles nues sur l'écran. C'est déjà pas facile comme ça mais là il devient impossible de se concentrer !
Disquette réf : AM 315
Disquette réservée aux adultes

DIRTY MOVIES
Des scènes pornographiques extraites de films apparaissent à l'écran. Vous activez les personnages avec votre joystick.
Disquette réf : AM 317
Disquette réservée aux adultes

10 THE SEXY BEST OF
Cette disquette contient une dizaine d'images des plus belles jeunes filles qui posent dans les magazines spécialisés.
Disquette réf : AM 424
Disquette réservée aux adultes

UTOPIA
Visitez 10 images en tuiles de votre choix sur cette disquette.
Disquette réf : AM 211
Disquette réservée aux adultes

HOT SHOTS
Cette démo pornographique mérite le nom de vraie démo car elle a une musique entraînante, de belles digitalisations et des animations X de très bonnes qualités.
Disquette réf : AM 20
Disquette réservée aux adultes

11 EROTIC SLIDE
Voici le choix croisé d'une floppée de jeunes filles aux charmes torides.
Disquette réf : AM 31
Disquette réservée aux adultes

GREAT JEAN MARC ADVENTURE
C'est l'histoire d'un mec retracée par une douzaine d'animations pornographiques dont il est le héro.
Disquette réf : AM 212
Disquette réservée aux adultes

MY FAIR LADY
Toute une collection de photos érotiques issues des meilleurs magazines spécialisés. Ces photos sont en noir et blanc et qui nous a permis d'en mettre 17 sur cette disquette.
Disquette réf : AM 125
Disquette réservée aux adultes

Les plus pratiques

KICKSTART 1.3
Le programme idéal pour les possesseurs d'Amiga 500+, 600 ou 1200 qui veulent que votre ordinateur se comporte comme un 500. Il vous permettra d'utiliser une bonne partie des logiciels qui étaient incompatibles.
Disquette réf : AM 24

KICKSTART 2.0
Le même que le précédent pour les possesseurs d'Amiga 500 avec 1 Mega octet de mémoire RAM. Il le transforme en Amiga 500+, ce qui permet de charger le Workbench 2.0 plus puissant que le 1.3.
Disquette réf : AM 25

UTILITAIRES 1
Cette disquette contient plusieurs utilitaires dont SUPERDARK (économiseur d'écran modulaire), ARQ (remplace les requesters par des fenêtres antiques), XPDF (associe de nombreuses opérations différentes à chaque touche) et encore beaucoup d'autres.
Disquette réf : AM 27

UTILITAIRES 2
Une foule d'utilitaires pratiques comme NOCLICK (évite le clic des lecteurs vides), NO-ERRORS (pour utilitaires disquettes défectueuses), POWER-SNAP et SNAP (utilitaires de capture d'écran), etc...
Disquette réf : AM 29

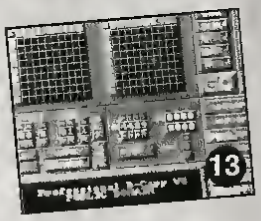
12 COLOR IT
Pour avoir l'air fin et occuper les petits, voici un superbe logiciel de coloriage. Il dispose de cinq dessins à colorier en choisissant les couleurs sur une palette avec la souris.
Disquette réf : AM 228

GINA 2.0
Une horloge parlante avec une voix très humaine. Elle propose plusieurs types d'alarmes (RDV, Debout !, dédain, etc...)
Disquette réf : AM 28

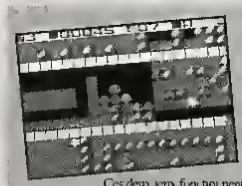
13 COPIEURS
Cette disquette contient tous les meilleurs copieurs de logiciels. Certains fonctionnent sur le 500, d'autres sur le 500+, 600 ou 1200.
Disquette réf : AM 432

COMPTABILITÉ
Un programme de comptabilité très complet, très pratique et surtout très facile. Idéal pour tenir à jour vos comptes.
Disquette réf : AM 431

14 PROTRACKER 3.1
Voici le logiciel de création de soundtracks le plus complet. Cette disquette contient quatre modules que vous pourrez écouter.
Disquette réf : AM 430



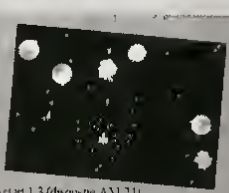
F.I. vous offre



CAVERUNNER et **TRANSPLANT**

Le plus brillant des BoulderDash que nous ayons vus. La réalisation est excellente à tous points de vu

Un shoot'em up dément c'est tout le décor qui pivote autour de votre vaisseau donnant un effet de profondeur saisissant



Ces deux jeux fonctionnent sur AMIGA 500+ 600 1200 avec le Kickstart 1.3 (disquette AM 24)

Ces deux jeux seront joints à toutes les commandes.
Si vous voulez recevoir uniquement ces deux jeux, renvoyer nous le bon de commande en réglant uniquement les frais de port, soit 15 francs.

Bon de COMMANDE à retourner à
FLOPPY INTERNATIONAL 18 avenue du Maréchal Juin 54000 NANCY
ou commandez par téléphone au **83 90 28 00**

NOM _____ PRENOM _____

N°____ RUE _____

Code postal _____ VILLE _____

Ci-joint mon reglement a l'ordre de FLOPPY INTERNATIONAL

○ Cheque ○ Mandat

○ Carte de credit Nom _____

Numero de carte _ _ _ _ - _ _ _ _ - _ _ _ _ - _ _ _ _

Date d'expiration _ _ - _ _

○ Je commande____ disquettes au prix de 40 frs chacune (250 frs les 10) et je recevrai les deux jeux en cadeau	Frs
○ Je desire recevoir uniquement les deux jeux en cadeau et je paie seulement les frais de port	0 Frs
Frais de port	15 Frs
TOTAL	Frs

Liste des disquettes commandees : _____

Winter CES de La

"Waow ! that's rock'n roll man* !"

FRANÇOIS LIONET

Enorme, fantastique, gigantesque, tels sont les adjectifs pour décrire le Winter CES de Las Vegas. Jugez plutôt : plus de 1 050 exposants sur une surface de un million de "pieds carrés", plus de 90 000 visiteurs, tous des professionnels ou des journalistes. Pour vous donner une référence, comparez ces chiffres à ceux du Supergames show qui s'est tenu ou mois de novembre à la Porte de Versailles : 200 exposants, 3 200 visiteurs professionnels. Ridicule.

Le CES est la vitrine mondiale de toute l'électronique grand public. Les exposants étaient répartis par catégorie dans une dizaine de halls : matériel hi-fi et télévisions, autoradios, matériel sans fil, accessoires en tout genre, ordinateurs personnels et jeux vidéo. La surface allouée à cette dernière section a subi une croissance démesurée par rapport aux autres : l'année dernière cantonnée à un seul hall d'exposition, elle s'étale cette année sur quatre bâtiments. La plus grande d'entre toutes étant celle partagée par les éternels frères ennemis : Sega et Nintendo.

Mul-ti-mé-dia.

Le grand mot est lâché. A grands coups de CD-Roms, d'écrans géants, de bandes sonores assourdissantes, tous les constructeurs et éditeurs tentaient de persuader les passants des qualités de leurs machines ou de leurs logiciels. Les machines d'abord : PC, 3DO, CDI, Falcon, Méga-CD et Super nintendo étaient présentes dans les halls d'exposition, et se bagarraient pour savoir qui deviendrait le standard des dix prochaines années.

Les PC, omniprésents, ont désormais tous un lecteur de CD-Rom, ils font tout, depuis les recettes de cuisine jusqu'aux jeux en vidéo interactive. Tel constructeur proposait une carte de décompression MPEG à moins de 300$ (1 800F), tel autre un système de haut-parleurs triphoniques avec son en relief. Microsoft, le géant, se lance dans le "Home entertainment" : pour la première fois, Microsoft investit dans un salon.

La 3DO était représentée en force : plus de cinquante machines sur le stand 3DO, au moins autant sur les stands des constructeurs comme Panasonic. Il faut dire que les démos présentées étaient toutes impressionnantes, à grands coups de zooms et effets 3D (donnant un peu le mal de mer !). Le débarquement en force de la 3DO au CES est peut-être destiné à pallier l'échec de cette machine sur le marché américain : on parle de moins de 30 000 unités vendues depuis l'année dernière, ce qui est vraiment peu en comparaison des investissements.

La 3DO montrait tous ses talents

Philips pouvait parader avec son CDI qui se vend beaucoup mieux que prévu (par les éditeurs, car -ça reste entre nous-, peu de monde croyait en l'avenir de cette machine) mais tout de même moins que prévu (par Philips bien sûr !).

Atari, toujours à flots, présentait le Jaguar, sa nouvelle console 64 bit. Pour Atari, le principal problème consiste à trouver des développeurs de jeux, et constituer une bibliothèque de titres suffisante pour lancer la machine.

Je ne vais pas m'étendre sur Nintendo et Sega. Sachez seulement que Sega demeure en tête des ventes mondiales, avec plus de 54% du marché des jeux vidéo à lui seul, tous les autres (Nintendo compris) se partagent le reste du gâteau (nos lecteurs avisés auront calculé que cela fait moins de 46%). Nintendo ne baisse pas les bras, loin de là, puisqu'il annonce une association avec Silicon graphics le célèbre constructeur de machines à "fabriquer de la 3D". Ils comptent lancer en 1995, la Project reality. Le but est clair : amener la réalité virtuelle dans tous les foyers du monde. Silicon graphics fabrique et développe les circuits électroniques spécifiques, et Nintendo se charge de la console. On peut s'attendre à des choses vraiment époustouflantes telles de la 3D temps réel en plein écran !

Surprise, un Français dans la partie Nintendo : Ubi soft himself, repésenté par la famille Guillemot au grand complet.

Youpi, un Amiga !

Mais où se cachait Commodore ? Impossible de trouver un stand dans les halls d'exposition, on ne voyait que des PC ou des consoles. Ah si ! Voilà un Amiga 2000 juste à l'entrée du hall Sega/Nintendo. Et que fait-il cet Amiga ? Il pilote un faisceau laser qui dessine sans arrêt

s Vegas

nter CES, c'est effroyable

le nom de "Nintendo". Comme dirait Gotlib : quelle dérision !

Après plusieurs heures de recherche, je localise enfin Commodore : au premier étage, dans une salle de réception. Je vois alors une bonne dizaine de CD 32, un seul Amiga 1200, un 4000 et un *Video toaster*. Pas de signe de triple A, snif. Me précipitant sur Jeff Porter, je lui arrache un petite interview.

Amiga Dream : *mo premiere question concerne la sante de Commodore. Comment s'est passée la période de Noel ?*

Jeff Porter : je n'ai pas encore de chiffres à ma disposition, mais je sais que pendant le dernier trimestre 93 nous avons vendu tout ce que nous étions capables de produire. La CD-32 a particulièrement ete un succès en France.

(NDLR : des sources bien informées nous ont communiqué le nombre de CD-32 vendues pendant cette période en Angleterre : plus de 100 000 ! Commodore en aurait donc vendu encore plus chez nous ? Wow !)

Les adeptes de Virtua formula s'éclatent !

AD : *et les Usa alors ?*

JP : pour le moment, on vend vraiment tout ce que l'on peut fabriquer, sur l'Europe. On essaye de suivre la demande.

AD : *vous ne comptez pas lancer la CD-32 aux Usa ?*

JM : bien sûr que si ! Mais aux Etats-Unis, nous n'avons jamais pu être connus du tres grand public, les Amiga étant sur tout achetés par les fanatiques ou les mordus de la vidéo (le *Video toaster*). Ce que nous essayons de faire cette année au CES, c'est trouver les bons canaux de distribution pour faire de la CD 32 un réel succes.

AD : *avez-vous l'intention de promouvoir le 1200 et les autres vrais ordinateurs, ou comptez-vous simplement devenir un vendeur de consoles de jeux aux Usa ?*

JP : notre but principal pour le moment est de vendre la CD-32. Ensuite on verra !

AD : *a part le triple A, avez-vous d'autres plans de nouvelles machines, ou de nouveaux produits ? Par exemple, pensez vous faire une CD-32 avec la carte MPEG incluse ?*

JP : non, notre but est de maintenir le prix de la CD-32 le plus bas possible, donc pour le moment, il faut acheter cette carte. Nous sommes en train de mettre au point pour la CD-32, un lecteur de disque CD Photo : il se présentera comme un CD normal contenant le logiciel de lecture. Vous démarrez votre CD 32 avec ce disque, et vous pouvez par la suite regarder votre CD Photo. La sortie serait prevue pour l'ete : c'est encore actuellement en developpement : il ne gère que 256 couleurs (au lieu du HAM8 dans la version finale), mais bon, ça marche ! On prevoit également la sortie de l'extension clavier/lecteur de disquette pour la CD 32 pour le milieu de l'année 94.

AD : *êtes-vous heureux de l'échec de la 3DO aux Etats-Unis ?*

JP : pas vraiment, et de toutes façons je n'ai jamais cru en la 3DO, qui est beaucoup trop chère. Et vous, pouvez-vous me donner le secret de la réussite de la CD-32 en France ? C'est vraiment notre plus gros marché en Europe !

AD : *Euuuuuuuhhhh... (j'aurais dû repondre "mais oui bien sur, Amiga Dream et CD Dream!")*

En conclusion mes freres rejouissons-nous, Commodore va bien, et amasse plein de dollars pour compenser les pertes de l'annee dernière ! L'Amiga et la CD 32 ont encore de beaux jours devant eux. Ouf, un début d'année prometteur. ■

Le stand Commodore

** La loi française nous impose la traduction de ce titre : "la foire de l'electronique grand public d'hiver à Las Vegas". ventrebleu ! En voilà une valse !*

Pleins feux

Citizen Klone

Klone est le titre d'un court-métrage de 10 minutes qui intègre images de synthèse (réalisées sur plate-forme Amiga) et vidéo avec des comédiens professionnels. Ce film intéresse Canal+ car il correspond assez bien à l'esprit de programmation de la chaîne cryptée. Nous avons recontré Fabrice Haurlier, l'auteur/réalisateur de cette fiction débordante de poésie...

Bienvenue pour un clonage

Le scenario : "Il y avait des hommes... Il y avait des clones au service des hommes... les hommes étaient gris, les clones etaient colores. Un jour, les clones vinrent a manquer aux hommes et cela suffit à légitimer les abus de certains décideurs. Une huile de cette société rétrofuturiste profite du coma prolongé d'un homme, pour disposer de son corps et le transformer en clone-archiviste. Simon l'archiviste est le premier né de cette violation de la vie. En dépit de cela, tout aurait pu s'en tenir la, si l'inconscient de Simon ne s'était manifesté par intermittence provoquant d'incontrôlables émotions.

Au service des Archives, Lili croise le chemin de Simon. Dans la tête de celui-ci, la digue émotionnelle se rompt définitivement, laissant un flot d'amour le submerger. A partir de cet instant Simon disjoncte et part conquérir l'amour de Lili, une quête obsessionnelle pourtant d'avance condamnée ! Simon l'archiviste va découvrir qu'il est dangereux d'être passionnément amoureux lorsqu'on est un mutant mi clone, mi-humain..."

Rencontre

Amiga dream : pourquoi avoir choisi la synthese 3D ?

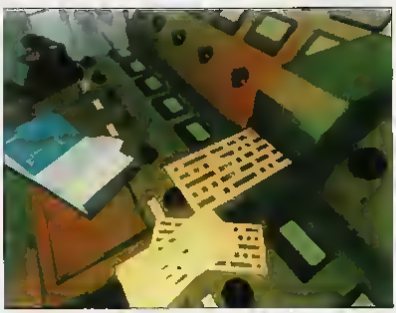
Fabrice Hourlier : tout simplement parcequ'elle est ouverte à toute nouvelle forme d'expression artistique et va même au-delà de certaines limites, inhérentes aux techniques et supports traditionnels. Nous avions envie d'insuffler un peu de chaleur sentimentale, voire de passion, à ce que beaucoup s'accordent à définir comme un support glacial.

AD : pourtant, dans Klone, il n'y a pas que de la synthese, vous avez fait appel à des comédiens professionnels...

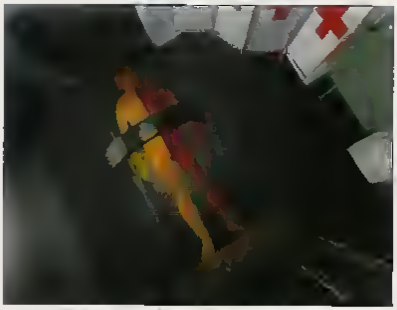
FH : oui, pour mieux signifier la dualite qui existe dans le film : le mélange images de synthèse et personnages réels a été utilisé pour Simon, le clone, afin de materialiser ses sentiments (par exemple lorsque son amour le submerge, des petits coeurs roses émanent de son esprit), il devient par la-même le contre-pied émotionnel du film. Les hommes, eux sont vils, gris, dénués de couleurs et de sentiments.

AD : derriere la poésie de *Klone*, il se cache bien quelques chiffres...

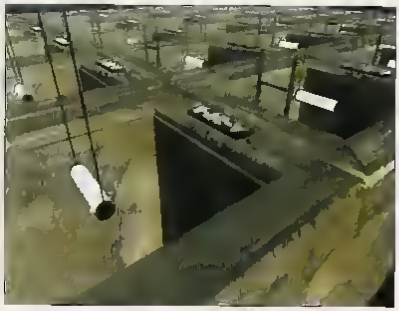
FH : et, oui, c'est la triste réalité des choses... il faut surmonter cet espèce de décalage qui



La regie de la salle d'operation



Transformation de l'homme en clone



La salle des Archives

existe entre le rêve que l'on a dans la tête et les actions a entreprendre pour qu'il prenne forme (NDLR : encore l'imaginaire et le reel ...) Bref, il a fallu un an pour monter le projet de *Klone*, six semaines pour monter les décors, 10 jours de tournage avec 6 comediens, 6 semaines de calculs, 2 à 3 semaines de post production. En tout 35 personnes ont travaille (et travaillent encore) sur le film.

AD : pour nos lecteurs, quelques precisions techniques ?

FH : l'Amiga s'imposait à nous, car c'est une machine que connaissons bien, pour l'avoir utilisée pendant quelques annees et puis il faut dire que le rapport qualité/prix était très intéressant. Nous avons donc fonctionné avec cinq Amiga 4000 (1 giga par machine pour le stockage). Les décors ont été réalisés sur *Caligari broadcast*, retouches sur *TVPaint*.

AD : vous avez contacte Canal+ pour la diffusion de *Klone* ?

FH : effectivement, et ils ont été tres intéresses par notre projet... nous avons de bonnes raisons de croire qu'ils l'acheteront.

AD : est-ce que *Klone* pourrait avoir une suite ?

FH : pourquoi pas tout dépendra du succès de celui-ci !

Pour tout contact :
Fabrice Hourlier au 40 24 17 51
Propos recueillis par Charlotte Égarone.

Portrait

Fabrice Hourlier est un autodidacte à part entière. Aux écoles qui "enferment" un peu trop à son gout, il préfère se confronter à la réalité, camera a l'épaule, look baroudeur... D'abord reporter à France Culture, pour laquelle il abordera des themes sociaux (la delinquance juvenile, les hospices ...), il partira ensuite filmer la guerre civile en Birmanie. Auto-formation reussie. Il s'achete ensuite un Amiga 2000, passe de nombreuses heures devant son ordinateur (pourtant l'informatique et lui, ça faisait 12)... Résultat, en 1989 il devient réalisateur et responsable du departement audiovisuel-synthèse pour le groupe Peco, chargé de cours en infographie pour l'universite Paris XIII, et depuis 1991 il est maitre de conférence en infographie 3D a l'Ecole nationale d'art de Cergy-Pontoise. Le bouche a oreille fonctianne assez bien dans ce métier et les commandes ne cessent d'affluer : pub télé paur Signal plus, Sega (la console a été redessinée sur Amiga !), M8K, ou encore l'habillage d'émissions telles que Les arts au soleil (diffusion quotidienne pendant l'eté sur France 2, Télématin, TVSEurope), et diverses fictions dont Le lutteur présenté à Imagina 93.

Les sentiments de Simon se materialisent

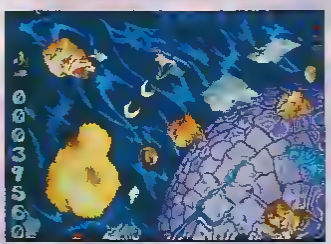
Simon est fou amoureux de Lili Plastic

Attention les jeux !

MICHEL HOUNG

En ce début d'année, beaucoup d'entre vous doivent se demander quel avenir nous reserve les éditeurs de jeux. Pour vous débarrasser de vos interrogations et pour vous donner l'eau a la bouche, suivez nous pour cette visite des éditeurs

Bloodhouse



Stardust

Tout jeune groupe de developpement distribué en France par Silmarils, Bloodhouse prépare dans le plus grand secret les versions A1200 et CD 32 de leur hit *Stardust* testé dans le numero 2 d'Amiga Dream.

Blue byte

Le succès quasi-certain de *The settlers*, testé le mois dernier dans Amiga Dream devrait faire de Blue byte un éditeur sûr pour le format Amiga. D'ailleurs, *Battle isle II* est annoncé pour l'A1200 pour septembre. Fanas de wargames, échauffez-vous les meninges. Ça va barder.

Codemasters

Encore dans l'expectative en ce qui concerne l'A1200 et la CD-32, Codemasters prépare la sortie de titres assez attrayants comme *Fantastic dizzy*, *Dino raiders* et *World league soccer*.

Electronic arts

Ce mastodonte de l'édition avait plus ou moins annoncé la fin des developpements sur la gamme Amiga. Il semblerait pourtant qu'il n'en est rien. Ainsi, après le succès rencontré par *Space hulk*, peut être aurons nous droit à un nouveau jeu inspiré de *Warhammer 4000*. Dans le même sens, il se pourrait qu'on joue à des

Labyrinth of time sur CD 32

conversions de jeux Megadrive. Malheureusement tout cela reste à confirmer. Pour la CD-32, a part *Labynnth of time* testé dans ce meme numero, rien d'autre de prévu.

Bullfrog

"*Le piratage est le plus grand danger pour l'Amiga*", dixit Peter Molyneux, boss de Bullfrog. C'est sans doute à cause de cela que Bullfrog prépare surtout des titres sur la CD-32 comme *Magic carpet* un jeu d'action en texture-mapping, une version totalement remaniée de *Syndicate* avec de nouvelles options et deux autres jeux que nous essayerons de vous montrer plus précisément tres bientôt : *Theme park* et *Creation*. Avec un peu de chance nous verrons des versions A1200 par contre pour les A500 & co, cela semble bien compromis.

Empire

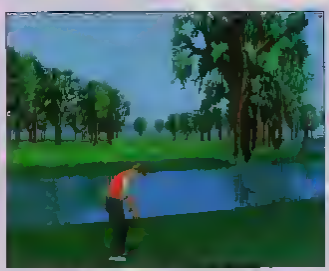
Campaign II

Ces derniers temps, on était sans nouvelle de cet editeur anglais. C'est alors qu'a débarquer *Campaign II* testé dans ce numero. Empire continue ses productions sur Amiga avec des versions spécifiques pour l'A1200. Les produits qui seront bientôt prêts semblent être *Dreamweb*, un jeu d'aventure et *Cyberspace* un jeu de role en 3D.

Interplay

Un peu froid ces derniers temps, Interplay prepare *Lord of the rings II* sur CD 32. On attend toujours *Star trek* A1200. Courant 1994, on devrait voir debarquer la suite du classique *Dungeon master*. On ne sait par contre pas si c'est une version A1200 ou une version A500. Après cela, rien de prévu. Un titre qu'il serait bon d'avoir sur CD-32 serait *Stonekeep* pour l'instant prévu sur PC. Monsieur Interplay, faites nous une version CD-32, s'il vous plaît.

Grandslam



Nick Faldo's golf sur CD 32

La transition du 8 bit aux 16-32 bit a été difficile pour cet éditeur de la precedente génération. Avec les produits annonces pour l'annee 94, Grandslam risque de remonter dans les charts avec une version CD 32 de *Nick Faldo's golf*, *Reunion* sur A500, CD-32 et A1200 ainsi que *Seventh sword*. Un jeu de rôle est aussi annoncé. Il s'agit de *Realms of darkness* qui fait penser aux *Hero's quest* de Gremlin. Quelles sont les autres surprises ? Ben tout simplement un jeu de foot à sortir pour le Mondial. La concurrence va être sévere.

Mindscape

Apres *Liberation*, un jeu de rôle passionnant testé dans Amiga Dream n°3, on n'attend pas grand chose de la part de cet editeur habituellement tres productif sur Amiga. mis a part *Battletoads* qui est reporté sans cesse depuis un an et *Out to lunch*, conversion d'un jeu sorti sur la console Super nintendo.

Mirage

Rise of the robots sur tous les Amiga

Chez cet éditeur peu connu sauf pour son titre phare *Humans*, l'année 94 s'annonce sous de très bons auspices avec *Rise of the robots* et *Adrenaline factor* tous deux sur CD-32, A500 et A1200

Ocean

Inferno sur CD-32 et A1200

Alors qu'on attend toujours *Jurassic park* CD-32, les sorties de *Tfx* et *Inferno* CD-32 et A1200 semblent retardées jusqu'au printemps. De toute façon pas de version A500 prévue pour ces deux jeux. En ce qui concerne les autres produits, on devrait voir débarquer *Ryder cup golf* sur CD-32 très prochainement ainsi qu'un jeu de management de foot sur A500 nommé pour l'instant *Super league manager*. Sinon, allez voir le test de *Mr Nutz*, vous ne le regretterez pas

Mr Nutz

Psygnosis

Dracula

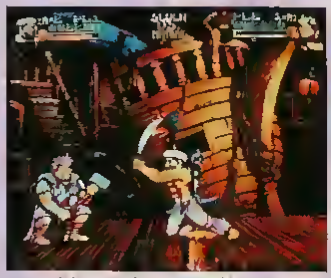
Microcosm devrait être dans les bacs au moment où vous lirez ces lignes. *Dracula* (version CD) semble avoir été abandonné. Dommage. Parmi les autres titres, préparez-vous car la liste va être longue. *Benefactor*, un jeu d'action aux sprites minuscules, *Brian the lion*, jeu de plates-formes des auteurs des *Shadow of the beast*, *G2*, jeu d'aventure des auteurs de *The kristal* sorti il y a quelques années, *Second samurai* A1200 testé le mois prochain tout comme *Puggsy* et *Innocent until caught*. Pour plus loin, on va voir les *Lemmings* revenir à grandes enjambées dans une troisième mouture et un jeu de foot. L'été va être chaud et les ballons vont fuser dans tous les sens.

Autres produits sans date, il s'agit de *Magician's castle*, *Armourgeddon II*, *Obitus II*.

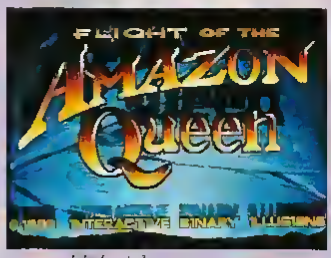
Second samurai

Renegade

Elfmania, le nouveau beat'em up, est en retard. Test le mois prochain si tout va bien. Plusieurs conversions doivent apparaître sur CD-32 : *Chaos engine*, *Uridium II* et *Turrican III*. En dehors de cela les autres produits sont *Ktm Motocross* par les auteurs de *Fire & ice*, *World of soccer* par Sensible software, la suite tant attendue d'un des meilleurs jeux de foot toutes machines confondues et *Flight of the amazon queen*, leur première inclusion dans les jeux d'aventure réalisés par une toute nouvelle équipe australienne, Binary illusions



Elfmania bientôt, très bientôt...



Flight of the amazon queen

Team 17

Il est bien difficile d'obtenir des infos de leur part mais préparez-vous à voir débarquer, en budget, *Assassin special*, nouvelle mouture beaucoup plus jouable et *Pool*, un jeu de billard pour A1200 et A500. Par contre, pas de nouvelles de *X2* la suite de *Project X* et c'est bien dommage mais on va essayer de leur tirer les vers du nez.

Sierra

Cet éditeur américain nous revient avec une version de *King's quest VI* réalisée par Revolution software qui travaille au même temps sur un soft pour Virgin

Us gold

Rien de bien folichon à part le test de *Winter olympics* le mois prochain, si les dieux de l'Olympe le veulent bien.

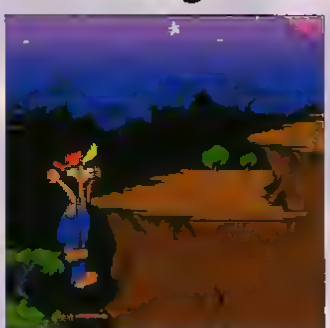
Virgin

Les seuls produits annoncés concernent l'A500 avec *Crash dummies*, inspiré par les personnages des *crash tests*, *Beneath a steel sky*, un fabuleux jeu d'aventure réalisé par Revolution software d'après les dessins de Gibbons célèbre dessinateur de BD, *D-Day* (y' a-t-il un rapport avec le soft de Loriciel ?) et *Operation overlord*. Un jeu sans cesse reporté semble devoir enfin sortir des bureaux de Virgin, il s'agit d'*Apocalypse* une sorte de *Choplifter* des années 90. Pour la CD-32, c'est la morne plaine. Virgin semble attendre... mais dans le meilleur des cas on aura droit à *Dune CD* réalisé par Cryo. Pas de produit A1200 annoncé pour le moment.

Digital integration

Apres le réalissime *Tornado* testé dans ce numéro, Digital integration nous prépare sa suite sur A1200 uniquement tout comme la suite de *F16* exclusivement sur A1200.

Core design



Bubba n'stix sur A500

Après *Bubba'n'stix*, les prochaines productions sont *Universe* sur A500, *Darkmere* sur A500 (jeu d'aventure en 3D isométrique), *Darkstone* sur A500 dont on ne sait pas grand chose tout comme *Skeleton crew* sur A1200 et CD-32. *Heimdall II* est annoncé pour avril sur A500.

Gremlin

Ils dorment un peu ces derniers temps puisqu'à l'heure où nous écrivons ces lignes, nous sommes sans nouvelles de *Lotus trilogy CD-32*, *K240* et *Legacy of sorasil*.

Legacy of sorasil

Thalion

Lionheart sur CD-32

On attend de leur part *Lionheart* CD 32 et *Ambermoon* (voir preview). La version que nous avons pu voir de ce dernier (malheureusement entièrement en allemand) laisse présager d'un jeu de role à la *Underworld* de toute beauté et surtout très convaincant. Sur A1200, l'animation en texture-mapping est plutôt fluide et rapide. Sortie annoncée : avril.

Cryo

Ce groupe de developpement français est l'un des plus respectés dans le monde. Il semble s'intéresser à la CD-32 (voir les actualités du CD Dream). De nombreux titres devraient voir le jour en 94. On vous prépare un reportage chez les génies de Cryo pour très bientôt.

Krisalis

Très demandé pour des conversions 3DO, Krisalis trouve encore le temps de nous preparer une version A1200 de *Sabre team*, jeu de stratégie, *Manchester united II* sur A500 qui se propose de surclasser tous ses concurrents et *Sensible soccer* en premier. Quand je vous disais que l'éte sera chaud. Pour le reste, on va découvrir un jeu écrit par des profs et dénommé *Souper trek*. On vous en reparlera bientôt. De même pour *Legend*, un jeu a la *Zelda* avec des graphismes mignons et une réalisation qui semble être à la hauteur de nos espérances. Ces deux produits sont prévus sur A500.

Microprose

Tinhead tournera sur CD 32

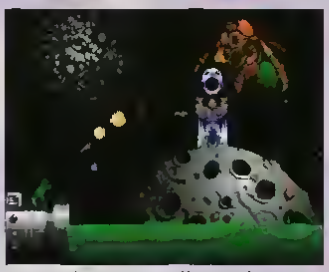
Après sa fusion avec Spectrum holobyte, la production s'était quelque peu ralentie. Maintenant tout semble rentrer dans l'ordre avec des versions CD-32 de *Gunship 2000*, *Tinhead* et *Impossible mission*. Quant à *Fields of glory* et *Starlord* on est sans nouvelle. Et *F1 grand prix* CD-32, pour quand est-ce que ça pourrait-il être ?

Bon voilà pour les nouvelles 1994. Certains éditeurs n'ont pas été cités ici pour une simple raison. On n'a pas eu de renseignements de leur part. Cette liste n'est donc en aucun cas exhaustive et dites-vous bien que le nombre de jeux a paraître va être très impressionnant.

Assassin special edition

TEAM 17

Vous vous souvenez sans doute d'*Assassin*, l'un des très nombreux hits de Team 17 (qui s'en plaindra ?). Et bien, en voici une nouvelle version, avec de nouveaux tableaux et de nouveaux décors. Le jeu est toujours aussi speed et aussi bien réalisé que dans la précédente version. Le scroll est hypra-fluide et le héros s'accroche toujours partout, ce qui lui permet de venir à bout de ses assaillants et de se mouvoir aisément dans le décor gigantesque qui l'environne. Nous devrions pouvoir goûter aux joies de ce logiciel très prochainement. Patience.



Assassin nouvelle formule

J'aurais du faire un snooker, c'est moin dangereux

Pool

TEAM 17

Les amateurs de billard vont être étonnés. Team 17 va bientôt leur proposer un jeu de billards vraiment très complet. 8illard à 8 boules, à 9 boules (américain), Speed pool (où vous devez vider la table le plus rapidement possible). Des bruitages réels d'une table de pool ainsi que ceux de la foule accompagnent le jeu, pour vous plonger plus profondément dans l'atmosphère divertissante des salles de jeux. La table est vue de dessus, permettant aux novices une prise en mains rapide et aux initiés un contrôle optimum des tirs. L'animation est très réaliste et l'ensemble bien fini. Le programme teste la présence du chipset AGA, et l'utilise le cas échéant pour des graphismes encore plus colorés. Encore un soft qui viendra enrichir la série "budget" de Team 17 ; *Pool* étant lui aussi proposé aux environs de 100 francs.

Pool, le billard à la maison

Ambermoon

THALION

Chacun son rôle !

Certains se rappellent peut-être d'*Amberstar* qui fit fureur, il y a de ça bien longtemps, sur Atari. *Ambermoon* reprend le concept du jeu de rôle de type *Ultima* pour les lieux visités et la plupart des déplacements. Une grande attention a cependant été portée sur le réalisme, ce qui en fait un jeu de rôle d'un grand intérêt (si vous vous baladez la nuit, votre champ de vision en est restreint, et, au fur et à mesure que le jour se lève, votre vue devient plus claire). Mais le soft n'en reste pas là, et nous offre ni plus ni moins que de la 3D mappée. De plus, celle-ci est bien détaillée et pas mal rapide sur un 1200. Ce jeu n'existe qu'en version allemande, mais il me tarde d'en découvrir la version anglaise (ou mieux la version française), car le charme de la langue germanique me laisse indifférent.

Pour ceux qui ont le mal de grands espaces

Universe

CORE DESIGN

Universe, la suite de *Curse of enchantia*, ne saurait tarder. Le premier volet pouvait se féliciter de posséder de somptueux graphismes et une interface très conviviale. *Universe* reprend le même procédé que son aîné, non sans y apporter quelques améliorations de son crû. Tout d'abord, le jeu inclut dorénavant des parties textuelles qui faisaient défaut à *Curse of enchantia*. Mais le plus impressionnant est l'utilisation d'une petite bidouille en programmation qui permet d'afficher 256 couleurs simultanément sur un simple 500 ! 8oris, le héros, doit à présent se sortir d'un univers futuriste où il n'a pas lieu d'être. C'est avec impatience que j'espère pouvoir bientôt aider notre jeune ami à se sortir de ses déboires.

DREAM TOP

Mister Nutz

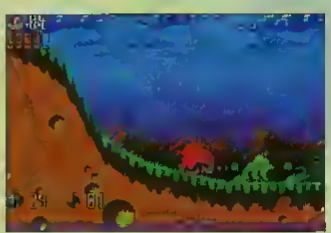
aga

OCEAN

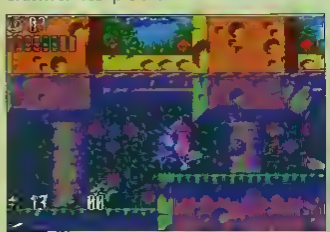
Tic et Tac, les deux charmants écureuils chers a Walt Disney, n'étaient pas encore devenus les muses inspiratrices d'un éditeur de jeu. Nos deux comperes viennent tout juste de faire des enthousiastes chez Ocean, qui a exploite a merveille ce prodigieux filon. Tout commence par un choix d'options désormais inévitable. Outre le choix de la langue (seulement l'allemand et l'anglais, désolé) et le nombre de vies qui vous seront allouées (de 1 à 3), un menu complet dédié exclusivement au son est aussi disponible, et permettra aux plus exigeants de choisir un thème musical plus approprié à leur personnalité. De prime abord, tout s'annonce prometteur. Et pourtant, dès que l'action commence et que l'on se retrouve dans la premiere phase du jeu, on retombe les pieds sur terre, tant la réalisation est déplorable. Un petit écureuil est dirige de façon malhabile (et dans une fenêtre graphique ridiculement petite) dans un décor simpliste au possible (non, ne partez pas deja, car la suite est bien plus intéressante et merite votre attention !). C'est dans cette partie, qui n'est en fait qu'une simple transition, que le gentil "noisettovore" va collecter les armes, les objets et les renseignements qui lui seront utiles dans la seconde phase du jeu. Une façon d'integrer une part de réflexion et d'aventure (tres restreinte néanmoins) à un jeu essentiellement basé sur l'arcade. Les connaisseurs ne manqueront pas de noter la ressemblance avec un certain *Zelda* propre à la Super nintendo. De nombreux coffres parsèmeront le chemin de Mister Nutz, qui ne manquera pas d'y jeter un coup d'oeil et d'y récupérer divers objets, indispensables pour mener à bien sa mission. Des cles ouvriront d'autres coffres jusque-la hermetiquement clos, des bombes se chargeront de déblayer les obstacles qui entravent son chemin, et un tas de petits bonus révèleront leur utilité lors de la seconde partie du jeu.

Un écureuil qui ne boxe pas pour des noisettes !

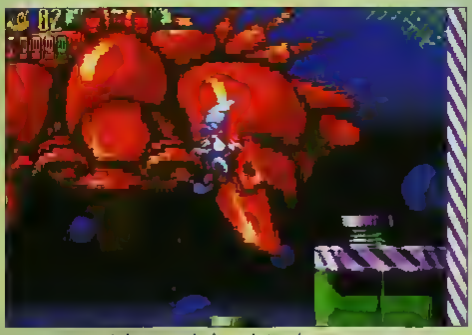
La premiere phase était à la limite de l'insolence, mais le jeu principal balaye avec faste la banalite qui caracterisait cette derniere. En effet, c'est à présent en face d'un jeu d'arcade pur et dur que l'on est confronté. L'écureuil est maintenant bien plus gros (la taille du sprite est particulièrement saisissante) et possede un look tres fun et parfaitement réussi. Le décor aussi peut se vanter d'une réalisation exemplaire. Les couleurs sont chatoyantes et l'ensemble assez fouille pour enthousiasmer les plus difficiles. Mais cela



Quand Nutz se met en boule



Qui a dit qu'il n'allait pas vite ?

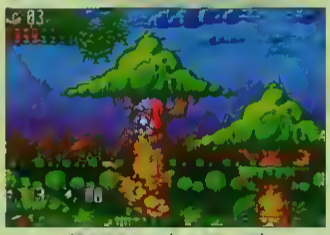


A l'assaut du boss de fin de niveau

n'est rien devant ce qui demeure l'atout majeur du logiciel : la vitesse. Ce n'est plus un petit rongeur, c'est un véritable lièvre qui défile sur l'écran. La vitesse d'animation, scrolling compris, est saisissante et fluide à souhait. Un vrai régal pour quelqu'un comme moi qui ne jurait que par *Superfrog* de Team 17. L'animal traverse donc les tableaux à une vitesse fulgurante, bien décidé à rejoindre le drapeau qui le mènera au prochain niveau. Et c'est dans cet univers coloré que Mister nutz devra venir à bout de ses ennemis et récupérer le maximum de bonus. Les fleurs lui permettront de récupérer des tonnes de diamants et les champignons le propulseront à des hauteurs vertigineuses. Mais il faudra être vigilant, car les ennemis sont nombreux et variés (poules, abeilles...), tout comme les pièges que recèle l'environnement où vous évoluez. Au fur et à mesure de votre progression, vous changerez de décor et rencontrerez des ennemis encore plus féroces, mais aussi des objets aux possibilités génialissimes qui mettront en action votre matière grise (interrupteurs, ventilateurs vous propulsant dans une direction, etc.). Mais tout cela ne serait rien s'il ne vous était pas possible de... voler. Oui, vous avez bien lu. Après avoir collecté plusieurs bonus en forme de plumes, il vous sera successivement possible de planer puis de voler, et ainsi atteindre des endroits inaccessibles. Seule ombre au tableau, le simple fait de voler vous coûte un max d'énergie, alors sachez être économes !

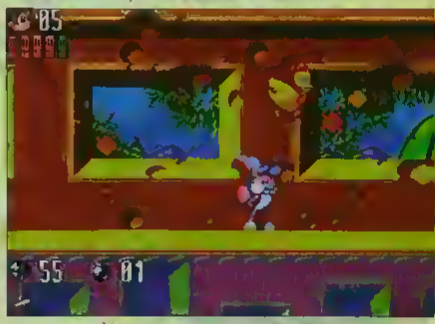
Nul besoin de vous préciser ma pensée : ce jeu est tout simplement génial ! La partie simili-aventure n'est pas un exemple de qualité, mais apporte néanmoins un plus à l'ensemble, et permet de diversifier le genre du jeu, ce qui n'est pas si mal. C'est aussi le cas pour les séquences bonus et intermédiaires, mais vous le découvrirez bien assez tôt. Je ne pensais pas que l'on pouvait faire un soft aussi rapide, aussi jouable et aussi complet que *Superfrog* et bien je me trompais. L'année commence fort chez Ocean, puisse-t-elle continuer ainsi dans les mois à venir !

G.H.



C'est un rapide [illegible]

Le grand blue pour [illegible]



N'[illegible] pas les passage[illegible]

Une bebête qui en a... du tonus !

93%

Arcade

SON	16
GRAPHISME	16
ANIMATION	16
JOUABILITÉ	16
DURÉE DE VIE	16

1 Joueur

- Amiga 1200
- 3 disks
- Notice en français

DREAM TOP

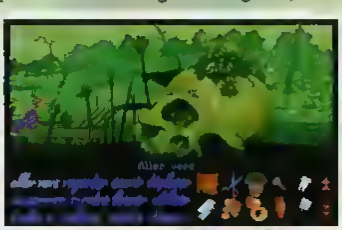
Simon the sorc

ADVENTURE SOFT

Un vrai plaisir pour Simon perdu dans ce monde féerique

Il y avait bien longtemps que le milieu Amiga n'avait pas vu fleurir un jeu d'aventure sur ses écrans. *Simon the sorcerer* tombe à pic et va obliger les amateurs du genre à dépoussiérer leurs micros, deballer leur souris et se creuser les méninges
En fait, depuis l'adaptation d'*Indiana Jones and the fate of Atlantis* (*Indy IV*) au début de l'année 93, l'Amiga faisait office de parent pauvre de la micro ludique en matière de jeux d'aventure Et pourtant, ce ne sont pas les adeptes qui manquent (moi y compris) ! Le nom même de l'équipe qui a conçu le jeu, Adventure soft, annonçait une prédisposition pour le genre, leur production démontre qu'il est encore tout a fait possible de concurrencer des sociétés comme LucasArts ou Sierra sur leur propre terrain. Tout d'abord, le logiciel est intégralement en français, ce qui ravira les anglophobes et en soulagera bien d'autres. De plus, la traduction est loin d'être approximative, si l'on en juge par l'humour et les jeux de mots qui inondent (c'est la période !) la notice et les nombreux dialogues qui accompagnent l'action Ceci dit, revenons à un élément essentiel du soft le scénario Simon est un garçon de 12 ans qui se retrouve plongé dans un monde féérique où se côtoient monstres et magie Cet univers n'étant pas le sien, il va tout faire pour s'en extirper et pouvoir ainsi vaquer aux occupations ô combien intéressantes que peut avoir un enfant de son âge Pour ce faire, il devra retrouver le sorcier Calypso, la seule personne capable de le réexpédier dans ses foyers. Malheureusement, ce dernier a disparu, et notre jeune ami est bien embêté, n'ayant que peu de connaissances sur cet univers nouveau, et aucun pouvoir magique à sa disposition Au début du jeu, Simon se retrouve donc dans la maison du vieux sorcier, et ne réalise pas encore qu'elle est le point de départ d'une aventure qu'il n'est pas prêt d'oublier. A peine sorti du refuge du magicien, on est surpris par la qualité des graphismes, et ce sur n'importe quel Amiga Les graphistes ont vraiment fait du bon travail, exploitant parfaitement les 32 couleurs de la palette employée De nombreux autres écrans sont là pour renforcer cette impression, et certains sont tellement magnifiques qu'ils laissent rêveurs, et nous plongent réellement dans le cadre enchanteresque de l'aventure. L'interface utilisateur est identique aux classiques du genre La souris est utilisée pour le déplacement du personnage, tout comme pour collecter et utiliser les nombreux objets qui se trouvent dans le décor. Les traditionnelles actions sont présentes (parler, donner, utiliser, regarder, prendre, ouvrir, fermer) et enrichies de nouvelles commandes à l'utilité bien moins évidente (déplacer, mettre, enlever, consommer) Cependant, l'ensemble devient parfaitement familier après quelques heures de jeu Evidemment, comme tout jeu d'aventure digne de ce nom, le scénario doit être capable

Le système de manipulation est particulièrement soigné



Il vous faudra visiter une quantité impressionnante d'endroits et faire preuve de beaucoup de reflexion.

erer

de vous tenir en haleine des heures durant, voire des jours. Et croyez-moi, *Simon* n'est pas le genre de jeu à se laisser terminer en une soirée (*Fascination* ?). On ne peut pas vraiment dire que les énigmes soient difficiles, (quoique certaines nécessiteront une réflexion soutenue de votre part), mais le gigantisme du logiciel le rend bien moins évident qu'il ny paraît. En effet, contrairement à la plupart des autres jeux où vous avancez région par région (une fois quelques énigmes finies, vous passez à un autre niveau du jeu, sans pouvoir revenir en arrière), *Simon* peut s'enorgueillir d'un ensemble graphique énorme. Même si vous avez résolu plusieurs énigmes dans divers tableaux, ceux ci vous seront encore accessibles. Si bien que vous vous retrouvez vite avec une quantité

Un pas en avant pour l'écologie

impressionnante d'écrans, chacun possédant des éléments importants pour le déroulement du jeu, et qu'il faudra faire preuve de vigilance et de perspicacité pour ne pas être débordé par les événements.

Comme je viens de le dire, le nombre d'écrans est impressionnant et tous plus beaux les uns que les autres. Les décors sont aussi variés que réussis : la montagne alternant avec la forêt, et la ville succédant à la campagne, sans parler des nombreux intérieurs (châteaux, maisons, grottes) qu'il faudra bien souvent explorés. Une quarantaine de musiques accompagnent le jeu. Leur qualité n'est pas exceptionnelle, mais elles ajoutent une touche sonore à l'ensemble. Car c'est bien là le seul point noir du logiciel (à part peut-être la relative lenteur du héros) : il n'y a pas de bruitages. Malgré cela, je ne reviendrai pas sur mes propos : *Simon the sorcerer* peut se targuer d'être l'un des jeux d'aventure les plus aboutis sur Amiga, même s'il s'avère quelque peu difficile pour les débutants. C'est avec impatience que j'attends la version 1200.

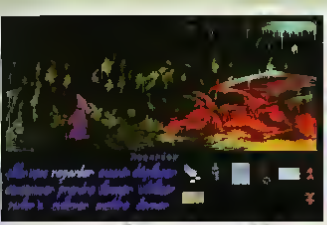
G.H.

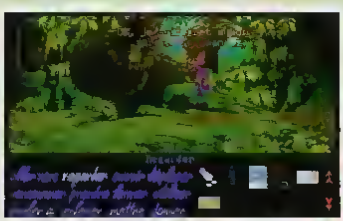
Simon en pleine exploration d'une salle de torture

Huggy les bons tuyaux

En attendant, je vous livre quelques uns des secrets de ce logiciel, pour peu que vous soyez en mesure de les déchiffrer (on n'a rien sans rien !) :

- *certains coiffeurs peuvent même vous raser ;*
- *le dragon ne peut être approché que par les cieux ;*
- *bière et cire font bon ménage ;*
- *certaines mixtures valent le coup d'être emportées ;*
- *petite pierre mais grande valeur.*





Les lieux que vous visitez son notés au fur et à mesure sur une carte, ce qui vous permet d'y retourner à tout moment.

Perihelion

PSYGNOSIS

Des rencontres inhabituelles vous attendent dans des lieux insolites

Après avoir sorti un *Hired guns* pour le moins réussi, Psygnosis s'attaque maintenant au domaine des véritables jeux de rôle *Perihelion*, que nous attendions impatiemment depuis quelques temps, se décide à faire son apparition sur Amiga. Le cadre futuro intergalactique paraît être le nouveau cheval de bataille de Psygnosis, laissant pour ses confrères le soin d'exploiter le bon vieux milieu de l'heroic-fantasy. L'équipe dont vous prenez le contrôle a pour but l'anéantissement d'une entité maléfique prête à tout pour prendre possession de la galaxie. Mais vous ne l'entendez pas de cette oreille et êtes bien décidé à contrecarrer les plans de cette odieuse bestiole en parvenant à réunir les six embryons qui seront en mesure de la détruire. Six personnages composent cette équipe de mercenaires. L'élaboration de celle ci n'est pas une mince affaire, et vous devrez vous armer de patience et agir avec discernement quand vous la composerez. Trolls et elfes ont été remplacés par des races

Celui ci n'a pas l'air très marrant

moins anachroniques comme les cyborgs ou les mutants, à mi-chemin entre l'homme et l'animal. Les classes de ces personnages sont assez proches de celles disponibles pour l'heroic fantasy : chevalier, mercenaire, assassin, mais aussi psionic. Les attributs (force, vitesse, intelligence, 6e sens...) et les alignements (bon, neutre, mauvais...) renforcent la personnalité de chaque membre, tout comme une représentation graphique qui leur est propre. Le jeu lui-même possède toutes les caractéristiques du jeu de rôle. Le déplacement, extérieur comme intérieur, s'effectue à la *Dungeon master* dans des décors de haute qualité, mais malheureusement un peu répétitifs. On peut récupérer des objets et des armes pour une utilisation ultérieure, et se les échanger entre les personnages, selon leurs besoins. L'ensemble de la galaxie étant géré par ordinateur, il est donc possible d'entrer en contact avec le réseau central pour obtenir divers renseignements (cela s'avère souvent très utile). L'aventure sera riche en rencontres, et les renseignements iront bon train, ne vous gênez donc pas pour discuter avec le premier venu. Comme tout jeu de rôle, les combats se déroulent par tour de jeu, le succès

Les options sont assez nombreuses, et permettent à votre equipe de bien se preparer

des coups portés étant gere aléatoirement (comme un jet de des) On peut toujours choisir la bonne vieille technique, bien plus expeditive, des sorts Certains mutants possedant des pouvoirs psychiques, leurs services seront apprecies dans les

moments chauds La réalisation graphique est exemplaire, mais je le répete un peu trop répétitive à mon gout L'ambiance sonore merite le détour, les digits sont vraiment convaincantes L'ensemble du jeu est une réussite, mais il va falloir s'accrocher, car le tout est assez ardu Les amateurs de jeux de rôle vont litteralement craquer devant cette ambiance futuriste
G H

Les scènes de combat sont représentées à la manière des anciens jeux de rôle sur Amiga

84%

Jeu de rôle

SON	17
GRAPHISME	16
ANIMATION	13
JOUABILITÉ	12
DURÉE DE VIE	17

1 joueur

- Tous les Amiga
- Installable sur disque dur
- 1 Mo
- 4 disks
- Notice en français

AXE LOISIRS
25 BD SALVATOR 13006 MARSEILLE
Tel : 91 55 61 58 Fax 91 55 61 59

Envoyez votre commande à
Axe informatique Loisirs
VPC Amiga
25 Boulevard Salvator
13006 Marseille

Jeux CD32

Microcosm	Tel
Alfred Chicken	249 F
Jurassic Park	249 F
Zool	249 F
Dangerous Street	249 F
Trolls	249 F
T F X	Tel
Pirates Gold	249 F
Lotus Trilogy	249 F
Seek & Destroy	249 F
Surf Ninja	249 F
Whales Voyage	249 F
Castle II	249 F

Jeux Amiga 1200

Alien Breed II	239 F
Ryder Cup	210 F
Jurassic park	210 F
Denis la Malice	Tel
Oscar	230 F
D-Generation	Tel
Burning rubber	210 F
Fatman	175 F
Chaos Engine	199 F
Star-trek 25 anniversaire	Tel
King Quest VI	Tel
Digger	242 F
Trolls	230 F

Jeux Amiga 500/600

Cannon Fodder	270 F
Cool Spot	255 F
Globdule	230 F
Hired Guns	270 F
Innocent until Caught	Tel
Jurassic park	195 F
Mortal Kombat	245 F
Oscar	210 F
Stardust	165 F
Tornado	325 F
Wizkid	230 F
Wonderdog	210 F
Zool 2	190 F

pour disponibilite et autres titres nous contactez

Scanners à Main

64 Niveaux de Gris	990 F
256 niveaux de gris	1490 F

Extension Amiga 1200

Carte DKB 4 MO	1990 F

Lecteur de disk 500/600/1200

Externe	DD	550 F
	HD	1190 F

Carte

Module FMV (CD 32)	1690 F

pour titres FMV nous contactez

Extension Amiga 500

512 Ko ss horloge	240 F
512 Ko avec horloge	290 F
1.5 Mo	800 F

Extension Amiga 600

1 Mo interne	490 F
2 Mo externe(A600/1200)	950 F
4 Mo externe(A600/1200)	1690 F

Nom
Adresse
Ville
Mon Ordinateur

Designation	Quant	Prix	Montant
Frais d'envoi			

☐ C.R. ☐ CCP Date Signature

Poste 50 F / C.R. 70 F

Jurassic park

OCEAN

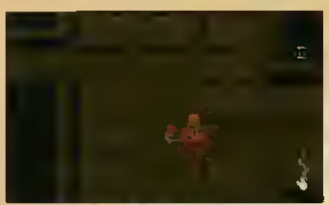
Une clôture délimite le terrain de jeu

A la recherche du satellite planque sous les arbres

Après la version A1200 testée le mois dernier, il était inévitable de vous parler de la version A500. Véritable jeu d'aventure où l'action, même si elle est présente, n'est pas l'ingrédient principal, *Jurassic park* vous place dans le rôle du docteur Grant, célèbre paléontologue, chargé de sauver deux enfants retenus dans des enclos remplis de diverses races de dinosaures. En fait vous allez découvrir la majorité des races présentes dans le film : t rex, tyrannosaure, stégosaure, ptérodactyle, et j'en passe et des meilleurs. L'aspect aventure y est prépondérant. A chaque niveau, vous aurez à découvrir non seulement la sortie mais aussi les cachettes des enfants. En fait, un sens aigu de l'orientation est nécessaire, que dis-je, primordial. On pouvait craindre le pire sur A500. Il n'en est rien. Même si la palette a diminué, les graphismes n'en sont pas moins beaux. On découvre avec plaisir que les graphistes ont fait du très bon boulot. En ce qui concerne les animations, le scrolling, il n'y a pas de quoi s'inquiéter. L'Amiga s'en sort haut la main. Le mois dernier, mon collaborateur et néanmoins ami, Greg, a omis de vous parler des niveaux 3D en texture-mapping sur A1200. Ils sont extraordinaires et bénéficient d'une vitesse d'animation qui surprendrait plus d'un PCiste et surtout d'une ambiance sonore très angoissante. Sur A500, la 3D n'a pas trop perdu, par contre l'aspect sonore est resté tel quel, c'est-à-dire au top.

Jurassic a été un événement de l'année 93 et l'est encore en ce début 94. Patience la version CD 32 arrive à grands pas... de dinosaures, bien sûr.

M.H.



Un lieu d'endroit pour un[illegible]

Trouvez la station service la plus proche

89%

Action/aventure

SON	17
GRAPHISME	14
ANIMATION	14
JOUABILITÉ	14
DURÉE DE VIE	15

1 Joueur

- Tous les Amiga
- Non installable sur disque dur
- 1 Mo
- 4 disks
- Notice en français

Bubba'n'stix

CORE DESIGN

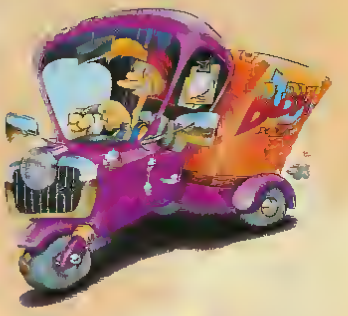
Un Mac Gyver du baton

Attendu par beaucoup d'entre vous, *Bubba'n'stix* débarque enfin sur votre micro adoré. Ce petit garçon, malin, toujours accompagné par son bâton magique (bâton de joie ?), vous attend pour jouer les Mac Gyver. Vous avez sans doute compris que l'on a affaire à un jeu d'action/réflexion dans lequel votre ingéniosité sera mise à rude épreuve. En effet notre héros possède un bâton multitâche (oui, comme l'Amiga !) qui lui sert à progresser vers la sortie de chaque tableau. Ainsi il peut s'en servir comme tremplin, en le plantant dans un orifice et en lui sautant dessus, comme levier, pour basculer de lourds objets, comme échelle en l'introduisant dans une cavité d'un mur, ou tout simplement comme arme en le projetant vers un ennemi. A chaque fois le bâton rejoint son maître rapidement, un peu comme les poings de Goldorak ! Ce jeu est vraiment bourré d'astuces, et je peux même vous dire que le bâton est creux car notre héros s'en sert comme tuba lorsqu'il est amené à nager. Le nombre d'actions possibles est vraiment illimité. Au fur et à mesure que l'on progresse, on découvre de nouvelles astuces inespérées et carrément craquantes. Les programmeurs ont dû se casser la tête pour imaginer de telles fonctions, dictées par un simple bâton. Vous l'aurez compris, ce jeu réserve bien des surprises. De plus ses décors simples et cartoonesques en font un jeu amusant. Bubba peut même aller sous l'eau, mais la lave du second niveau risque fort de le dissuader d'aller se baigner. L'animation est heureusement efficace tout comme la maniabilité du personnage, chose essentielle dans ce genre de soft. Il est difficile de résister à l'envie de trouver le moyen de sortir notre ami des situations cocasses auxquelles il est confronté. Donc si vous vous sentez prêt à relever le défi et à vous surpasser, n'attendez plus. Bon courage !

C.M.

Sang pour sang Bubba n'stix

Un bout de bois à tout faire



Lendemain de fête sur la lune

88%

Action/réflexion

SON	12
GRAPHISME	13
ANIMATION	14
JOUABILITÉ	14
DURÉE DE VIE	16

1 Joueur

- Tous les Amiga
- 2 disks
- Notice en français

Tornado

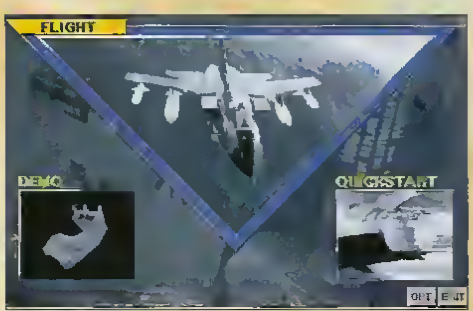
DIGITAL INTEGRATION

Ghost Rider à tout de contrôle pour un passage bas rapide

Les simulateurs de vol sont une catégorie très prisée dans le milieu des jeux vidéo sur micro-ordinateurs. Loin des traditionnels jeux d'arcade, ils permettent aux joueurs de s'impliquer réellement dans l'action et d'interagir avec l'environnement qui y est figuré. On regrette généralement que les simulateurs de vol soient trop succints et pas assez réalistes. *Tornado* est là pour combler cette lacune, car c'est d'une vraie simulation dont il s'agit cette fois. Contrairement a des jeux du style *Combat air patrol* ou *F-18*, essentiellement basés sur l'action, *Tornado* s'avère bien plus riche en possibilités que ses concurrents. Ce soft est l'un des seuls véritables simulateurs de vol présents sur Amiga.

Negatif, y a du monde dans la boucle

Certes, la vitesse d'animation n'est pas exceptionnelle, et l'animation est trop saccadée, mais ces petits défauts s'effacent vite devant le réalisme de ses nombreux atouts. Pilotage automatique, réglages des becs de sécurité, auto-coordination, auto-réglage des gaz, suivi du terrain, j'en passe et des meilleurs, sont autant d'options indispensables qui manquaient la plupart du temps aux soi-disant simulations. Un mode d'entraînement a été prévu, afin de se familiariser avec la multitude de commandes qui régissent le jeu. Un simple coup d'oeil sur la notice renseigne sur les possibilités du jeu, et vous devrez l'étudier avec soin pour vous en sortir. Des précisions ont été ajoutées sur le comportement à adopter lors de situations critiques (bref, le top). Il est cependant souhaitable de garder toujours sous les yeux la carte des raccourcis claviers, tant ils sont nombreux. Mais vous vous accomoderez vite de ces broutilles, je vous fait confiance.



La difficulté du jeu nécessite plusieurs modes d'entraînement

Une précisualisation de votre avion : impovait

La 3D est plutôt réussie, ce qui n'était pas gagné d'avance. Mais vous l'avez compris, l'intérêt du jeu n'est pas là. En effet, seule une machine rapide pourrait profiter de la vitesse supersonique inhérente à ces avions de chasse (de nombreux modèles sont d'ailleurs disponibles et même des hélicos, une photo digitalisée de chacun de ces joujoux les rendant encore plus saisissants). En revanche, toute la gamme Amiga sera en mesure d'apprécier ses performances réalistes. *Tornado* peut être considéré comme le *Flight simulator* du combat aérien, et ce n'est pas peu dire.

G.H

83%

Action/aventure

SON	12
GRAPHISME	13
ANIMATION	10
JOUABILITÉ	11
DURÉE DE VIE	17

1 joueur

- Tous les Amiga
- Installable sur disque dur
- 1 Mo
- 4 disks
- Notice en français

Cool Spot

VIRGIN

La peche aux crabes est ouverte !

Une petite pointe de bonne humeur va venir egayer la tristesse de nos micros Virgin Games nous livre un véritable chef-d'oeuvre du jeu de plates-formes avec *Cool spot* Un étrange personnage, fils illegitime d'un Smarty ou autre Smiley, s'est vu adjoindre deux petites pattes qui lui assurent a présent une mobilite surprenante Contrairement a *Mister Nutz*, où l'action est menee tambours battants d'un bout a l'autre du jeu, *Cool spot* nous propose une vitesse inferieure, mais une qualite aussi exceptionnelle Au debut de chaque tableau, l'ordinateur nous indique qu'un certain nombre de jetons doit être collecte Un compteur vous rappelle le nombre de bonus ramassés, et, par difference, la somme de jetons qu'il vous reste à récupérer Une fois le nombre atteint, un message apparaît à l'écran, et vous informe que la cage est ouverte C'est en accédant a cette cage que vous pourrez delivrer votre ami, et ainsi parvenir au tableau suivant Le contrôle du personnage est aise, ses actions etant limitees Il peut tirer sur ses ennemis, et ce en imprimant une direction a ses tirs, sauter en l'air (un petit saut ou un grand bond selon vos désirs), regarder vers le bas, grimper (cordes, lianes), marcher et courir La demarche du héros, bien que lente, n'en est pas moins sympathique Au gre de la musique, celui-ci deambule a travers les tableaux tout en suivant le rythme de la melodie (celle-ci varie de tableau en tableau pour adopter des themes originaux et excellents) Le personnage peut bien sûr courir, mais son accélération est progressive Il commence par marcher, et ne court qu'apres un certain temps de marche ininterrompue Mais les pièges sont tellement nombreux qu'il est bien rare de pouvoir s'exercer a la course Une multitude de petites animations viennent ponctuer l'action : le smiley joue au yo yo, essuie ses lunettes ou baille un grand coup des qu'il n'est plus en mouvement Cette note d'humour est un vrai régal, et rend le soft encore plus attirant Certains jetons vous indiqueront la direction à suivre pour rejoindre la cage, et d'autres augmenteront votre capital d'énergie Le temps étant limité, vous pourrez même récuperer un réveil, mais ce n'est pas une raison pour lambiner Enfin, apres chaque tableau, une sequence intermediaire peut vous faire gagner une vie Si vous avez ramasse 100% des jetons, celle-ci vous est acquise En revanche, le cumul de votre temps restant avec le nombre de jetons récuperés peut aussi vous permettre de gagner cette vie Il faudra donc acquerir une bonne strategie de jeu, pour terminer avec une quantité importante de jetons,

Un troisième tableau qui vous en fera baver

En avant pour le prochain tableau

cela dans un temps record Les tableaux deviennent vite de véritables "labyrinthes/coupe gorge", et une vie supplémentaire n'est pas superflue La realisation est impeccable (quoique j'aurai aime des graphismes plus fouillés), et l'humour est omnipresent : un soft stupéfiant et délirant ! Preparez-vous des maintenant pour ce jeu d'action vraiment genial, car si vous l'essayez, vous risquez de ne pas en décrocher !

G.H.

Récupérez une vie grace a ces bonus

88%

Plates-formes

SON	16
GRAPHISME	15
ANIMATION	15
JOUABILITÉ	15
DURÉE DE VIE	16

1 Joueur

- Tous les Amige
- 1 Mo
- 3 disks
- Notice en français

Campaign II

EMPIRE

Il est des personnes qui ne se gênent pas pour profiter des nombreux conflits qui ensanglantent le globe. Certains vendent des armes, et d'autres produisent des jeux, chacun son truc. Empire a choisi la seconde catégorie et nous propose sa dernière production : *Campaign II*. Les terrains de jeux sont variés : de la guerre d'Indochine à la guerre du Golfe, en passant par le Vietnam et l'Algérie. Le wargame, car c'est de cela qu'il s'agit, est vu de dessus pour sa partie principale. Les troupes y sont déplacées au gré du joueur, lui permettant d'exercer toute sa stratégie. Chose intéressante : à tout moment, on peut décider de se plonger au coeur de l'action en abandonnant la rébarbative partie 2D pour une simulation 3D bien plus attrayante. Cette fois, c'est à l'intérieur d'un véhicule (char, hélicoptère...) que l'on se trouve, prêt pour un combat acharné. On peut alors se délecter d'un véritable face à face avec l'ennemi. La partie wargame est intéressante et assez complète. La partie simulation est plutôt sommaire mais reste convaincante. La diversité des véhicules aidant, le jeu évite d'être trop répétitif, et c'est un bon point. Il est même possible d'éditer ses propres terrains. En somme, un bon petit wargame qui s'illustre par ses nombreux scénari, sa partie simulation et son éditeur. Les amateurs de Wargame y trouveront leur compte, et les autres pourront se réconcilier plus facilement avec le genre.

G.H.

L'aspect strategie du jeu

80%

Stratégie

SON	14
GRAPHISME	16
ANIMATION	13
JOUABILITÉ	14
DURÉE DE VIE	14

1 joueur

- Tous les Amigo
- Installable sur disque dur
- 1 Mo
- 2 disks
- Notice en français

Soccer kid

KRISALIS

Le footballer fou revient sur Amiga. Toujours aussi amusant, ce logiciel de Krisalis risque d'en surprendre plus d'un. Au premier abord, il s'agit d'un simple jeu d'arcade tout ce qu'il y a de plus banal. Mais en fait, *Soccer kid* comporte une profondeur de jeu indéniable. Le footballer n'est qu'un intermédiaire entre vous et le ballon. Car c'est le ballon qui est le centre d'intérêt du jeu. Il sert à tout, et nécessite dextérité et perspicacité pour une utilisation optimale. Un tir bien cadré et c'est un mioche mal intentionné en skate-board qui est envoyé sur le pavé. Un tir un peu plus long et c'est un ouvrier armé de son marteau piqueur qui est neutralisé. Plus fort, le ballon peut même servir de trampoline afin de se sortir d'un trou trop profond ou accéder à des bonus haut placés. La réalisation graphique est toujours aussi sympa et même meilleure que pour la précédente version (bien que cela ne soit pas probant). Musiques et bruitages sont bien rendus et variés. Un soft toujours aussi prenant, mais qui risque de souffrir de l'arrivée ce mois-ci d'un féroce concurrent : *Bubba'n'stix* qui a une profondeur de jeu bien plus importante. Néanmoins, une valeur sûre, et à présent sur 1200 !

G.H.

Un jeu pour les sportifs blasés de simulation

85%

Action

SON	15
GRAPHISME	15
ANIMATION	15
JOUABILITÉ	16
DURÉE DE VIE	15

1 Joueur

- Amiga 1200
- Installable sur disque dur
- 5 disks
- Notice en français

A.F.I.V

12, rue de Lépante
06000 NICE
Renseignements
93 92 15 00

Collections disponibles :
- CAM
- DPAT
- FRED FISH
- SCOPE DISK
- ASSASSINS GAMES

Conseil et vente sur place par des spécialistes.

PACK AGA 1200 - 4000 :
Un copieur, 30 utilitaires, 2 démos AGA, Relokick, un jeu AGA, 2 disquettes d'images en JPEG (24 bits) — 135 Frs

PACK FONTES COULEURS :
14 disquettes de fontes en 4, 8, 16 couleurs — 180 Frs

PACK Assassins games : 10 Disks par pack
50 jeux par pack, 12 packs disponibles
Compatible Amiga 500, 600, 1200 — 120 Frs

Domaine Public en CDROM : 250 Frs chaque !

CDPD	DEMO CD	MULTIMEDIA TOOLKIT
Volume 1, 2 ou 3 La collection Fred Fish du numero 1 à 890	Volume 1 ou 2 600 Megas de demos, d'animations, de modules, de sons	500 images 24 bits ! 2500 clip-arts !! 750 modules !

TARIFS DP		
	1 à 49 disks	15 Frs
	50 disks et plus	10 Frs
Contre remboursement		+ 80 Frs
Recommandé		+ 15 Frs

Veuillez nous adresser votre commande accompagnée de votre reglement par chèque ou mandat à l'ordre d'A F I V

PACKS IMAGES		
*AFIV X (256 coul.)	12 disks	180 Frs
*JPEG (24 bits)	15 disks	200 Frs
*JAPON 1 ou 2	11 disks	145 Frs
*TOP MODELS 1, 2, 3	10 disks par pack	130 Frs

Recevez notre catalogue papier, avec le tarif des formations contre 10 Frs en timbres

Ouvert du Mardi au Samedi de 09H00 à 19H00

Informaticiens, Electroniciens, Musiciens Joueurs, Enseignants, Etudiants, etc
l'une de nos activités vous concerne sûrement.

MATERIEL pour AMIGA
Accessoires & Périphériques Neufs

Imprimante HP Deskjet 510
Disques Durs IDE - Tables a digitaliser
Syquest Externe - Onduleur

Destiné à Ranger Classer, Archiver vos disquettes, dans un classeur standard (6 disq. / intercalaire)

Pour être informé régulièrement de nos ***3 promotions mensuelles*** *(quantité limitée)*

Inscrivez-vous sans tarder !

Nouveaux Tarifs & Conditionnements

Class Disk
Ligne 35

Le Rangement de disquettes 3'

Ex : Classeur + 10
10 ClassDisk Perforés dans 1 classeur noir cartonné anneaux en D. Capacité de Rangement 80 disquettes 3"

149,00 F. ttc
+ 30 F. de Port

Le ClassDisk est 100 % Français et utilise un PVC recyclable

Lieu de Vente
27/29 Rue Petion
75011 PARIS
Tél 40 24 08 09 - Fax 40 24 16 66

ACHATS & VENTES
de MATERIEL d'OCCASION
de I X T au 486
Telephonez au 40.24 08 09 pour tous renseignements

Pour recevoir un echantillon gratuit du ClassDisk et nos tarifs écrivez-nous à l'adresse ci dessus en indiquant vos coordonnées et en joignant 15 F en timbres

Recevez la démo de Microcosm CD-32*

Découvrez la démo jouable du hit de Psygnosis. Plongez au coeur du corps humain pour y découvrir le plus étrange des jeux d'action, ponctué de scènes cinématiques époustouflantes !

Nom : .....
Prenom : .....
Age : .....
Adresse : .....
Ville : .....
Code postal : .....

Coupon original à renvoyer à :
Amiga Dream offre Psygnosis
19, route de Vaugirard 92190 Meudon

Jeux tests

Dennis la malice

OCEAN

Beaucoup d'entre vous se souviennent certainement de ce dessin animé décapant mettant en avant les périples d'un garnement nommé Dennis. Ceux qui on échappé à la campagne de pub lors de la sortie récente du film du même nom sont forts, très forts. En fait, Ocean a acheté les droits pour en faire un jeu, voici donc le résultat. Adapté de la version Super nintendo (damned, je viens de taper ces mots sataniques ! Au secours !), cette version A1200 que nous testons ici est à peu près à la hauteur. Le but de cet adorable jeu de plates-formes est de collecter un maximum de pièces d'or afin de quitter les différentes zones de jeu. Bien entendu, de bien nombreux gêneurs vous barreront la route et monsieur Wilson en premier, le pauvre voisin devant sans cesse subir vos bêtises. Au cours de votre périple, vous pourrez bien sûr ramasser de nouvelles armes en plus de votre pistolet à eau. Sur le plan de la réalisation, la version A1200 est en tous points identiques à la version Snes. Les graphismes sont en 256 couleurs (même si la palette est, selon moi, mal choisie). Le son très cartoon est plutôt sympa mais sans grande originalité. En fait ce dernier mot semble résumer ce jeu. Un titre intéressant, pas suffisamment quand même pour le sortir du lot.

M H

Mon voisin ne supporte pas les enfants

76%

Action

SON	12
GRAPHISME	14
ANIMATION	13
JOUABILITÉ	13
DURÉE DE VIE	12

1 Joueur

- Amiga 1200 et 4000
- Installable sur disque dur
- 2 Mo
- 2 disks
- Notice en français

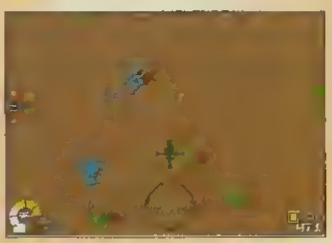
Seek and destroy

MINDSCAPE

Les ennemis ne sont pas des mirages

Le principe de ce jeu d'action est simple : détruire tous les ennemis (terrestres ou aériens) qui viennent vous ennuyer et rejoindre au plus vite votre point de ralliement. Votre hélicoptère de combat est heureusement préparé pour ces affrontements et dispose, en plus d'un radar, d'une panoplie d'armes parfaitement efficace. Sans pour autant m'apesantir sur la question, je vais vous expliquer comment ce shoot'em up se démarque de ses concurrents. Ici, outre un scrolling multi-directionnel bien rapide, c'est l'écran entier qui bouge, en fonction des mouvements de votre hélico. Le sprite principal reste donc au centre de l'écran, et c'est le décor lui-même qui s'anime dans tous les sens. L'effet est saisissant et l'action en devient prenante. La réalisation graphique est toutefois assez simple, et c'est bien là que le jeu pêche. Heureusement, elle s'enrichit tout de même au fil des tableaux. Ce jeu d'action remplit bien son rôle, bien que le procédé qu'il exploite ne soit pas assez mis à profit, et que le décor souffre d'un trop grand dépouillement. Mais vous pouvez y aller, car le soft est vraiment très rapide, les tableaux nombreux et l'action soutenue. Une version spéciale 1200 est aussi disponible, sans pour autant apporter d'améliorations notables. So. *Seek and destroy* !

G H



Scène de chasse ordinaire

74%

Action

SON	13
GRAPHISME	12
ANIMATION	15
JOUABILITÉ	15
DURÉE DE VIE	15

1 Joueur

- Tous les Amiga
- 1 Mo
- 4 disks
- Notice en français

Cosmic space head

CODEMASTERS

Ca cartoon dans les étoiles !

Une fois n'est pas coutume, Codemasters offre la possibilité aux plus jeunes d'entre vous de s'amuser avec un soft qui leur est, à mon avis, totalement dédié. En effet, doté de graphismes cartoonesques, ce jeu entraine nos chères têtes blondes à diriger un petit garçon tout au long d'une aventure ou le bon sens et la réflexion seront de rigueur. Composé de scènes d'action dignes de *Mario*, notre personnage doit évoluer au milieu de bêtes hostiles et ramasser divers objets nécessaires à sa progression. Mais ce n'est pas tout ! Puisque des scènes d'aventure permettent au personnage de s'exprimer et d'agir sous différentes formes comme dans un jeu à la LucasArts. C'est là que l'esprit intervient. Les dialogues sont en bon français, avec cependant un style un peu trop familier à mon goût. Le tout est correctement animé avec des décors,

C'est parti pour la grande aventure

sans plus. L'ambiance sonore n'est pas extraordinaire non plus. Réjouissez-vous tout de même : un beau poster est livré avec le jeu, il n'y a plus qu'à l'accrocher au mur.

C M

74%

Action/aventure

SON	12
GRAPHISME	13
ANIMATION	13
JOUABILITÉ	13
DURÉE DE VIE	12

1 joueur

- Tous les Amiga
- 2 disks
- Notice en français

Alfred chicken

aga

MINDSCAPE

On vous en avait déjà parlé sur Amiga. Voilà que Mindscape nous remet cela avec une version A1200 de ce jeu de plates-formes au personnage principal débilissime. Très populaire chez les rosbeefs, *Alfred Chicken* est une sorte de Casimir anglo-saxon. A travers des tableaux gigantissimes, il vous faudra diriger ce cher Alfred pour qu'il collecte un maximum de bonus, déjoue la foultitude de pièges et d'énigmes parsemés un peu partout et libère ses merveilleux amis. Comme dans tout jeu de ce genre, de nombreuses salles cachées vous attendent. Bref, sur le papier il y a de quoi vous éclater. Dans la réalité, cela est tout autre. La réalisation n'est franchement pas à la hauteur de nos espérances : les graphismes sont beaucoup trop dépouillés malgré l'apparition d'un nouveau plan de scroll. Du point de vue de l'animation, rien à redire, il est vrai que c'est le domaine de prédilection de l'Amiga. *Alfred Chicken* semble parfaitement convenir aux enfants. Pour les autres, il va falloir attendre.

M H

Le poulet le plus agressif de la micro !

68%

Action

SON	11
GRAPHISME	11
ANIMATION	12
JOUABILITÉ	10
DURÉE DE VIE	11

1 joueur

- Amiga 1200 et 4000
- Installable sur disque dur
- 2 Mo
- 2 disks
- Notice en français

D/Generation

MINDSCAPE

C'est vraiment le mois des conversions puisqu'apres *Alfred chicken*, Mindscape récidive avec une nouvelle mouture de *D/Generation* pour son appartion sur A1200. Pour tout vous avouer, cette version reprend les traits de celle de la CD-32 en gardant les mêmes graphismes (légèrement retravaillés par rapport à la version d'origine) et un son Amiga. Pour les nouveaux, je rappelle qu'il s'agit d'un jeu d'action-réflexion. Vous jouez le rôle d'un commando solitaire qui a pour but de libérer les otages d'un building et d'y découvrir ce qui s'y passe. Pour cela vous ne disposez au départ que de votre agilite à déclencher des interrupteurs et a eviter la défense de l'immeuble. Par la suite, la découverte d'un laser vous permettra d'éliminer les gêneurs. Malgre une réalisation franchement décevante par rapport aux capacités graphiques de la machine, *D/Generation* reste malgré tout un excellent programme. Dites monsieur Mindscape, vous ne voudriez pas nous faire un *D/Ggeneration II* en 256 couleurs avec des sons d'enfer ?

M.H

Il faudra faire preuve d'ingéniosité

Le système de sécurité n'a pas été coupé

77%

Action/réflexion

SON	10
GRAPHISME	10
ANIMATION	12
JOUABILITÉ	14
DURÉE DE VIE	14

1 Joueur

- Amige 1200 et 4000
- Installable sur disque dur
- 2 Mo
- 2 disks
- Notice en français

Burning rubber

aga

OCEAN

Le circuit, mais la bouteille

C'est affreux, affreux, affreux (dixit notre Papin national) Certains d'entre vous avaient peut-être déja entendu parlé de ce jeu de course automobile sur Amiga. Ocean, par un magnifique jour de bonte, nous propose une version spéciale A1200. Autant vous le dire tout de suite, il n'y a quasiment rien de neuf mais alors rien du tout. Même l'intro (fortement inspiree de la démo nommée *State of the art*) est identique. Le jeu ressemble toujours à une sorte d'*Out run*, sur plusieurs routes de divers pays du monde. Avant chaque course, le pilote pourra choisir son parcours. Il faudra alors suivre les indications des fleches si vous ne voulez pas vous perdre. *Burning Rubber* est à classer parmi les plus mauvaises productions sur A1200. L'animation est plutôt lente compte tenu de la machine. Les graphismes sont loin d'exploiter les nouvelles puces et, le point le plus important, l'interêt du jeu est complètement aneanti par la médiocrité de la réalisation. C'est vraiment dommage.

M.H

Choisissez votre bolide

53%

Course automobile

SON	10
GRAPHISME	9
ANIMATION	9
JOUABILITÉ	8
DURÉE DE VIE	10

1 Joueur

- Amiga 1200 et 4000
- 2 Mo
- 4 disks
- Notice en freoçais

Lamborghini

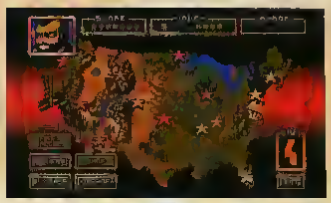
TITUS

C'est tout de même mieux à deux !

Ce soft n'est autre que *Crazy Cars III* auquel on a greffé l'intelligente option "jeu à deux". Vous venez de gagner une Lamborghini et décidez de la rentabiliser en participant aux diverses épreuves des Saturday nights races sur le territoire américain. Chaque course offre un prix pour les coureurs les mieux placés, leur permettant de réparer leur véhicule et d'acheter une ou plusieurs options pour améliorer les performances de leur bolide et d'assurer ainsi la victoire lors de la prochaine compétition. En plus de cette récompense substantielle, il est possible d'amasser un véritable magot en pariant personnellement sur son engin. Mais attention, car les adversaires, qui, tout comme vous, évoluent au fil des courses, ne se gênent pas pour faire de même. Il faudra donc observer leurs acquisitions tout comme le nombre de leurs victoires et se forger une stratégie en fonction de ces paramètres. La police est aussi de la fête, toutes ces courses étant interdites. Le jeu en lui-même est très rapide et très fluide. Les décors, bien que variés, sont un peu trop dépouillés, mais cela ne nuit aucunement au jeu qui est vraiment prenant.

Le côté gestion est le petit "plus" indéniable, sans oublier bien sûr la possibilité de jouer à deux et de sauvegarder plus souvent.

G.H



80%

Course automobile

SON	12
GRAPHISME	13
ANIMATION	14
JOUABILITÉ	15
DURÉE DE VIE	15

1 à 2 Joueurs

- Tous les Amiga
- 1 Mo
- 2 disks
- Notice en français

Black sect

LANKHOR

Le Périgord noir n'avait pas encore été le siège d'un jeu d'aventure. Pourtant, il est vrai que cette région est, sur bien des points, un endroit enclin au mystère, à la sorcellerie et aux sociétés secrètes. Et c'est bien de sociétés secrètes dont il s'agit dans *Black sect*. Votre mission (si vous l'acceptez) sera de dénicher un vieux grimoire magique, seul objet capable de faire régner la paix sur le petit village d'Issegeac, plongé dans la terreur depuis des années. Les nombreux lieux que vous visiterez durant votre périple sont assez réussis. Les animations sont plutôt simples, mais les graphismes sont bien réalisés, et collent parfaitement à l'ambiance du jeu. Des digits sonores accompagnent le tout, afin d'ajouter une petite touche de vie à l'ensemble.

Un spécimen de paysan périgourdin

Tombe les croix et vite !

Les actions disponibles sont nombreuses, et il faut plusieurs heures de jeu avant de s'habituer à cette complexité d'interactions. Vous ne pouvez transporter plus de cinq objets à la fois, cette option rendant le soft bien plus réaliste. Il est bien sûr possible de sauvegarder vos parties, mais le jeu n'est malheureusement pas installable sur disque dur. L'ambiance est parfaite et le scénario alléchant. Les énigmes sont assez simples au début mais deviennent vite très difficiles. A quand un jeu sur la secte Moon ?

G.H

75%

Aventure

SON	13
GRAPHISME	15
ANIMATION	10
JOUABILITÉ	11
DURÉE DE VIE	14

1 joueur

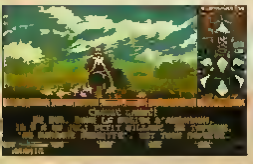
- Tous les Amiga
- 3 disks
- Notice en français

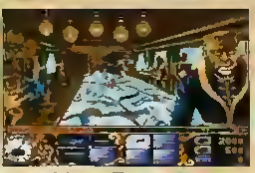
Dreamlands

SILMARILS

Cette compil n'est pas vraiment récente, vous pouviez déjà la trouver dans les magasins bien avant Noel. Néanmoins, elle est encore disponible chez les revendeurs, et c'est la raison pour laquelle je me décide à en parler. Tout d'abord *Ishar* Ce jeu de rôle/aventure étonne par son interface graphique, surprenante pour un jeu de rôle La 3D bitmap utilisée permet une qualité et une variété de décor (en intérieur comme en extérieur) étonnante De plus, le scénario est on ne peut plus complet, et la jouabilité parfaite. *Transarctica*, pour sa part, est une simulation économico-commerciale ayant pour cadre une terre complètement gelée où les seuls moyens de transport sont le mammouth et le train ! Vous devrez donc déplacer votre train de ville en ville, acheter des articles et de la matière première que vous revendrez ensuite, gérer vos finances, et refouler les ennemis *Storm master* A la manière des récents *Settlers* et *Genesia*, *Storm master* vous met à la place d'un grand seigneur qui doit veiller sur l'harmonie d'une petite île L'agriculture, la production minière, l'armée et les commerces devront être gérés au mieux, permettant ainsi à la région de s'épanouir Comme vous pouvez le constater, une très bonne compilation, pour peu que l'on veuille s'éloigner un peu des jeux d'arcade traditionnels et s'essayer à des jeux intelligents

G H





Ishar et Transarctica

Storm master

85%

Compil

SON	14
GRAPHISME	14
ANIMATION	14
JOUABILITÉ	15
DURÉE DE VIE	17

1 Joueur

- Tous les Amiga
- 1 Mo
- 5 disks
- Notice en français

Lotus trilogy

GREMLIN

Toujours plus vite

Personne n'a oublié les trois succès de Gremlin. Le premier volet de la série *Lotus* proposait, pour un ou deux joueurs, une course automobile ultra-rapide a travers des décors variés et réussis. Seule façon de gagner : finir dans les dix premiers Lors du jeu à deux, l'écran est divisé en deux verticalement, permettant aux joueurs de concourir simultanément Le second *Lotus* apportait quelques petites nouveautés, telle que le plein écran en mode un joueur, la possibilité de jouer à quatre en mode "link" (deux ordinateurs étant reliés entre eux), un nouveau bolide : l'Elan de chez Lotus (évidemment), et de nouvelles courses, cette fois-ci rythmées par le temps (chrono). La dernière version enfin, apportait, en plus de nouveaux circuits, un éditeur, et ainsi une somme de courses incalculable

Nul besoin de reparler de la qualité de ces produits qui s'imposent encore, même après tout ce temps, comme les meilleurs jeux de courses automobiles sur Amiga Graphismes, jouabilité, musique, vitesse : tout y est pour votre plus grand plaisir Cette compil ne tourne malheureusement pas sur les Amiga AGA (1200, 4000), mais sa sortie imminente sur CD-32 laisse présager une adaptation prochaine, peut-être même avec des graphismes retravaillés A posséder absolument !

G.H.

Panneau de configuration des [illegible]

88%

Compil

SON	17
GRAPHISME	16
ANIMATION	17
JOUABILITÉ	18
DURÉE DE VIE	16

1 à 4 Joueurs

- Tous les Amiga sauf 1200
- 1 Mo
- 5 disks
- Notice en français

3615 DPSH

DOMAINE PUBLIQUE SOFTWARE HARDWARE

Hermès le protocole Amiga: Simple, Rapide, Puissant

Pas de bla bla mais des Megas !!!

-Plus de 100 megas des dernieres nouveautes importees directement du Canada et U.S.A;

-Plus de 2500 fichiers et logiciels 100% Amiga, (jeux,images, utilitaires,demos,fichiers musicaux);

-Quel que soit votre niveau sur Amiga, vous trouverez sur D.P.S.H, les reponses a vos problemes;

-Hermes est le protocole le plus facile et convivial d'utilisation;

3615 DPSH la meilleure facon de telecharger sur Amiga !

Commandez pour 35F le protocole Hermes et ses utilitaires sur

3615 DPSH

En 94 gagnez des acces mensuels en 3614, sur le 3615 DPSH.

Silicone DP

12 F la disquette!!!
toutes les 10 + 1 gratuite
toutes les 20 + 3 gratuites
+ 15 F de port (48 H) par commande

Le plus grand choix de DP !!!!!

CAM - FredFish - DPAF - DPAT - LSD - TBAG - ASC Amos Assassins Games - Games Galore - Scope - TSIWF - CD32 - Demos - AmigaBox - Amiga Fantasy (UGA) - Slides AGA

Distributeur officiel pour la France de la célebre collection anglaise 17Bit Software (2900 titres) !

Des centaines de jeux DP, astuces, previews !!!

Ces collections sont toutes disponibles dans leur intégralité.

Tous les CD ROM DP pour CDTV, A570, CD 32 de 180 à 300 F (liste complète sur demande)

Spécialistes PAO !!!
800 fonts vectorielles
à utiliser en PAO, vidéo titrage, etc
Des centaines de cliparts
Choix des polices a la pièce!
2 F par font
Catalogue sur papier de la totalité des polices et clipart 20F port compris
Scanage de photos
Impression de documents sur imprimante laser couleur! Ex A4 : 80 F

Nos pack de jeux! Dans chaque pack, 150 des meilleurs jeux DP minimum : 295 F port compris! Plus de 600 jeux disponibles!!!!!

Le meilleur livre d'initiation a l'Amiga. Comprendre et bien exploiter son Amiga' pour WB 3.0 En cadeau une compilation des meilleurs DP du moment pour améliorer votre machine (3 disks)
270 F + 15 F de port
(+ 10 F en recommandé)

Envoi des commandes le jour de leur réception!
Catalogue en français de toutes les collections par themes sur 3 disques avec 3 logiciels surprises : 15 F port compris
Suivi telephonique en cas de problème avec un logiciel !

Association Silicone-DP - 5 Bld des Arceaux
34000 Montpellier
Pour tous renseignements, questions, conseils, contactez nous gratuitement de 12H30 a 19H au 67 58 35 60 (du lundi au samedi)
Commandes par courrier avec cheque ou mandat ou par telephone par carte bancaire ou contre remboursement

---

E.D.I.

Tél. : (1) 45 89 32 00
Fax : (1) 45 89 12 93

Européenne de Distribution Informatique

DataFlyer 105 SQ L'ULTIME DISQUE DUR *NOUVEAU*
Le HD dernier cri : le plus petit et le plus rapide en matiere de Technologie
Amovible ! Temps d'acces 14 ms cartouche de 105 MO + Logiciel Automatique Dispo en AT/IDE ou SCSI Interne ou Externe Pour 4000, 1200 2000 et 500 Consultez-nous

DataFlyer XDS IDE (EXPANSION SYSTEMS) A1200 Boitier externe pour disque dur 3"5 Slim Line Premier ou second HD Installation facile Doc en français
Avec un 3"5 utilisez de plus grandes capacites mémoire tout en économisant ! 650 F
PROMO **DataFlyer XDS 245 MO** 2 490 F

KCS DHD DRIVE Double lecteur de disquette HD (tous Amiga)
Mode HD (1760 Ko) Amiga classique PC (HD & DD) Compresse (2 MO/4 MO)
Comptabilite soft Blitz Cyclone Cyclone type 3, Synchro Express 2 150 F

TECHNOSOUND TURBO II TT2
Livre avec documentation en Français et cable 350 F

M1230 XA (MICROBOTICS) A1200 carte accélératrice 68030 MHz
Extensible de 2 a 128 MO RAM 32 Bits Horloge
Peut recevoir un co-pro M1230 XA : 50 MHz MMU 4 MO 4 800 F

CD32 avec 2 jeux (DIGGER & OSCAR) 2 490 F

Jouez à 2 ! **Control Pad CD32...** *NOUVEAU* 195 F
Déjà des titres : Top Gun, Star Trek VI, Les Nuits Fauves... de la musique et bien d'autres titres a venir. Et tout cela avec une qualité qui rendra jaloux votre magnetoscope !

Carte FMV CD32 1 690 F

Et aussi : Ordinateur, Moniteurs, Disques durs, Lecteur de disquette, Modems, Fax-Modems, Accessoires, Logiciels, Jeux, Extensions de mémoire, Cartes accélératrices (A500 - A500+ -A2000) et bien d'autres encore... Contactez-nous !

RENSEIGNEZ-VOUS 24 H / 24 sur notre SERVEUR MINITEL AU (1) 45 89 25 45

Port XDS M1230XA 45 F KCS DHD et DF 105 SQ 60 F TT2 et upgrade 35 F CD 32 75 F
Contre-remboursement + 60 F

BON DE COMMANDE *a envoyer avec votre reglement*
Mon Amiga ..... *Je passe commande a :*

Nom .....
Adresse .....
C. Postal ..... Ville .....

Qte	Article	Prix unit.
	Frais de port	
	Contre-Remboursement (si besoin)	
	TOTAL	

CR

E.D.I.
B.P. 282 - 75625 PARIS CEDEX 13
Tél. : (1) 45 89 32 00 - Fax : (1) 45 89 12 93

☐ Chèque ☐ CCP
☐ Carte bancaire ☐ Contre Remboursement
Carte bancaire | | | |
expire à ____ / ____
DATE .....
Signature .....

LUDIKORAMA

La top-sélection d'Amiga Dream

Space Hulk

ELECTRONIC ARTS

A la tête d'une escouade de cinq terminators vous devez remplir diverses missions sur un terrain ennemi. Avant chacune d'entre elles, un briefing en expose les points essentiels : le but n'est pas systématiquement de détruire le maximum de monstres, il peut s'agir de récupérer un objet ou de saboter des installations, sans oublier de sauver votre peau. L'écran offre une vision parfaite de ce qu'observe chaque membre de l'équipe. Chacun peut être programmé pour remplir une fonction particulière. D'une réalisation impressionnante, *Hired guns* est le jeu idéal pour les adeptes de stratégie.

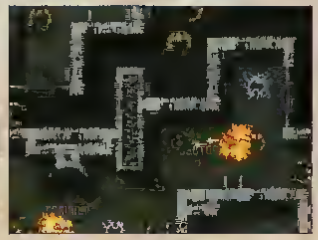
• Tous les Amiga avec 1 Mo

91%

Amiga Dream N° 1
novembre 93

Alien breed II

TEAM 17



Grand classique ayant remporté un Tilt d'or, *Alien breed II* est tout simplement magnifique. Fortement inspiré de *Gauntlet*, *Alien breed II* propose de nombreux niveaux. Pour chacun d'eux, un objectif particulier est à remplir. En général il s'agit de récupérer des objets ou de saboter des systèmes. Attention, il vous faudra bien gérer votre stock de clés et bien penser le choix de vos armes. Les graphismes en 128 ou 256 couleurs sont de toute beauté. Pour ne rien gâcher, le contexte sonore est au point avec un maximum de bruitages et quelques thèmes appropriés.

• Amiga 1200 et 4000, existe en version Amiga 500

92%

Amiga Dream N° 2
décembre 93

Jurassic park

OCEAN

Reprenant assez fidèlement le scénario du récent succès de Spielberg, *Jurassic park* se décompose en plusieurs phases de jeu. La première offre une vision de dessus, à l'instar de *Chaos engine* ou *Alien breed*. Alan Grant, le héros, doit se promener dans un parc à dinosaures armé d'un fusil à la recherche de deux gamins perdus. L'autre partie du jeu s'effectue en 3D temps réel ! L'ensemble du programme exploite bien le mode AGA et la musique vous plonge directement au coeur de l'action. Le mélange action/réflexion/aventure est bien dosé ce qui fait de *Jurassic park* un jeu à la hauteur du film.

• Amiga 1200 et 4000, existe en version Amiga 500

92%

Amiga Dream N° 3
janvier 94

Hired Guns

PSYGNOSIS

Hired Guns est un jeu de rôle à la réalisation irreprochable. L'écran principal, divisé en quatre parties égales permet à quatre personnes de s'affronter (ou de s'entraider) sur un même terrain. Et quel terrain ! La planète Luyten est le siège d'un énorme complexe visant à produire des organismes hostiles. Il vous faudra détruire les installations en échappant aux pièges. Les déplacements, identiques à ceux d'*Eye of the beholder*, s'effectuent en 3D. Ultime raffinement, *Hired guns* peut être joué à distance par deux Amiga connectés. Un chef-d'oeuvre à ne manquer sous aucun prétexte.

• Tous les Amiga avec 1 Mo

93%

Amiga Dream N° 1
novembre 93

Cannon fodder

VIRGIN

Le principe de *Cannon Fodder* est simple. Prenez l'action pure et dure de *Commando*. Ajoutez-y un peu de stratégie inspirée d'*Hired guns* ou de *Syndicate*. Le mode de contrôle du jeu est très convivial. Vous dirigez six hommes (au maximum) à la souris. Ceux-ci peuvent utiliser mitrailleuses, grenades ou bazookas. Si les premières missions s'avèrent simples, les suivantes sont beaucoup plus ardues : il faudra secourir des otages dans des endroits particulièrement hostiles (désert, antarctique, jungle...). D'une jouabilité exceptionnelle, *Cannon Fodder* restera sûrement dans les annales.

• Tous les Amiga avec 1 Mo

95%

Amiga Dream N° 2
décembre 93

[illegible] ... Comme chaque mois, [illegible] les meilleures astuces de nos lecteurs.

Theatre of death

[illegible]

Vous voulez vraiment connaître tous les rubes de ce théâtre de la mort ? Utilisez [illegible] ... voulez [illegible] ... pour taper et vérifier [illegible]

[illegible]

[illegible] bad day

[illegible]

[illegible] ... Voici [illegible] mieux commencer la partie.

1. ZAM[illegible]
2. [illegible]
3. Z[illegible]
4. ZX[illegible]
5. [illegible]
...
72. IEA[illegible]
73. HCK[illegible]
74. H[illegible]
75. M[illegible]
...
100. [illegible]EAUSVM[illegible]

Alien breed II

[illegible]

[illegible] ... astuce [illegible] mieux exterminer les monstres qui pullulent. Il convient [illegible] ... de tous les aliens [illegible].

dans les couloirs, en [illegible] la grande salle [illegible] l'image [illegible].

Jurassic park

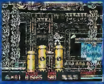
[illegible]

[illegible] ... de niveau [illegible]

1. [illegible]352
2. E5ICE7[illegible]
3. E5[illegible]
4. [illegible]42
5. [illegible]A
6. [illegible]2
7. E54C[illegible]A
8. [illegible]B2
9. [illegible]
10. [illegible]
11. [illegible]

Turrican III

[illegible]



On ne se [illegible] pour les astuces [illegible] dans Turrican III une simple pression sur la lettre [illegible] permet de passer au niveau supérieur.

Rubrique présentée par [illegible] 73 [illegible] Chambéry.
N'hésitez pas à nous envoyer vos astuces : Amiga [illegible]

CADEAU

Pour 6 disquettes commandées, IFA vous en offre 2 Gratuites de votre choix.

Si votre commande dépasse 300 Frs, nous vous offrirons en plus le T-Shirt du club IFA

La meilleure séléction de logiciels Freewares et Sharewares

Compatible 500, 500+, 600 et 1200

DISQUETTE AM 629
CARNAGE : un excellent jeu de course de voiture vu de dessus. Très prenant.

DISQUETTE AM 630
THE LOST ORCREST : un excellent jeu de labyrinthe dans le style du célèbre Gauntlet.

DISQUETTE AM 631
CRAVE : jeu de bataille de char dans lequel 2 joueurs s'affrontent.

DISQUETTE AM 632
PAINT BOX v10 : un excellent petit logiciel de coloriage pour les enfants, facile à utiliser.

DISQUETTE AM 633
ATOM SMASHER : superbe jeu dans lequel vous devez vous débarasser de vos ennemis en les écrassant avec des blocs de pierre. Très bonne réalisation, fourni avec un éditeur de tableaux. Un must.

DISQUETTE AM 634
CHARLIE CHIMP : un très bon jeu de plateformes dans lequel vous incarnez un singe qui doit colorier toutes les cases en évitant les attaques de ses nombreux ennemis. Superbe

DISQUETTE AM 637
CASTLE KUMQUAT : un excellent jeu d'aventure action à posséder absolument.

DISQUETTE AM 641
VIRUS Z v2.23 : excellent antivirus capable d'éliminer plus de 200 virus connus

DISQUETTE AM 642
LEXESS : une très bonne adaptation du jeu du Pendu, dommage que ce soit en Anglais

DISQUETTE AM 643
A BACKUP v16 : utilitaire de backup de disk dur

DISQUETTE AM 644
BOOT BLOCK UTILITIES : collection d'utilitaires qui vous permettront de personnaliser vos boot block avec images, musique, logos, etc..

DISQUETTE AM 645 III
GIGER TETRIS : une excellente adaptation ddu célèbre Tétris. Attention calui-ci ne fonctionne que sur A1220 et A4000.

DISQUETTE AM 647
CHECKBOOK ACCOUNTANT v2.0 : un trés bon logiciel de gestion de budget familial

DISQUETTE AM 648
CLITRIS : un excellent clône de columns vous devez alignez des piéces de couleurs qui tombent du haut de l'écran
PACATAC : une autre adaptation de Columns, mais avec plus d'options que le précédents
ASTEROIDS : très bonne adaptation du célèbre jeu d'arcade

DISQUETTE AM 649
PICTURES TILES : un jeu de puzzle très bien réalisé en Amos, dans lequel vous jouez contre l'ordinateur
STOREAOLE : un shoot em up dans lequel vous pilotez un hélicoptère et devez abattre des tas d'ennemis trés coriaces
EXTREME VIOLENCE : jeu du style labyrinthe dans lequel vous devez ramasser un maximum de bonus tout en évitant de vous faire descendre par votre adversaire. Se joue à deux

DISQUETTE AM 650
SIEGE OF THE BEAST : un excellent jeu de réflexion dans lequel vous devez disposez vos soldats sur un echiquier de manière à encercler le serpent qui y rôde, en évitant ses attaques
E TYPE II : un trés bon clône d'Astéroids
VEKTOR : jeu du style TRON

DISQUETTE AM 651
DEMOLITION MISSING : vous pilotez un avion et devez bombarder des immeubles sans les percutar
BOUNDER : un excellent jeu de plateformes. Vous devez gravir les différents étages en vous jetant dans les trous mouvants
ATOMS : jeu de réflexion sur plateau

DISQUETTE AM 652
WORD SEARCH et WORD PUZZLE : jeux de mots cachés comme on en trouve dans les magazines
MIRROR WAR : jeu de tir pour deux joueurs. Un affrontement sans merci.
PARANOIDS : jeu de plateau trés étrange, c'est le moins qu'on puisse dire.
CHESS : jeu d'échecs contre l'ordinateur

DISQUETTE AM 653
BREAKOUT : un bon casse briques équipés de son éditeur de tableaux
OBLIVION : un superbe jeu d'arcade en scrolling horizontal très rapide
DRIVE WARS : shoot em up en scrolling vertical dans lequel vous dirigez une disquette dont les ennemis snt micro processeurs et souris. A vous de les exterminer.

DISQUETTE AM 654
NAUTILUS : jeu de labyrinthe sous-marin dans lequel vous devez récolter les jarres sans vous faire manger par les requins
FEEDING FRENZY : vous devez rattraper les gouttes d'eau qui tombent du plafond. Ne Fonctionne pas sur A1200

DISQUETTE AM 655
PIPELINE II : jeu du style Pipemania. Vous devez assembler des canalisations afin que l'eau arrive destination. Un grand classique.
MAZE MAN : un excellent clône de pacman.
UP N'DOWN : jeu de Puissance 4. Vous devez aligner 4 pions pour gagner

DISQUETTE AM 656
RATTLE SNAKE : jeu de combat d'hélicoptères pour 2 joueurs
RUNNING : jeu de labyrinthe... Attention aux fantômes
CHASER : jeu du style Pacman, ici remplacé par un avion.
SCUD BUSTER : jeu de stratégie dans lequel vous devez placer correctement vos troupes et détruire l'ennemi

DISQUETTE AM 657
TURBO THRUST : course spaciale qui se déroule dans un tunnel semé d'embûches
QX 200 : un excellent logiciel de labyrinthe. Vous y rencontrerez bon nombre d'ennemis qu'il vous faudra détruire
LEEDINGS : un clône de Lemmings. Les lutins de Lemmings sont ici remplacés par des boules, mais c'est d'une qualité exceptionnele pour du shareware. A posséder absolument.

DISQUETTE AM 658
DOUBLE SQUARES : jeu de réflexion dans lequel vous devrez éliminer toutes les pièces du plateau de jeu par association de couleurs
COLOUR : une bonne adaptation de Columns
DIAMOND THIEF : vous pilotez un vaisseau spatial et devez accumuler un maximum de bonus sans vous faire prendre par les têtes de mort.

DISQUETTE AM 659
CONCENTRATIONS : classique jeu du style Mémory. Vous devez retrouver des cases par paires
CHALLENGER : jeu de question réponses en anglais.

DISQUETTE AM 660
ABASE v1.33 : logiciel de gestion de base de données très ressemblant avec Superbase. Une excellente ralisation accompagnée d'une documentation abondante en Anglais

DISQUETTE AM 661
EASY CALC v1.09 : un excellent tableur bénéficiant de toutes les options classiques des logiciels de son genre. Il bénéficie d'une aide en ligne et d'une importante documentation en Anglais

DISQUETTE AM 662
SERENE I et SERENE 2 : deux shoot'emup en scrolling vertical dans le style de Xénon II
CAR WARS : jeu de course de voitures réalisé en Amos. Beaux graphismes

DISQUETTE AM 665
LAMERS : vous devez tirer sur toute les vilaines petites bêtes qui se montrent aux fenêtres. Se joue avec la souris
FIGHTING WARRIORS : un jeu de simulation de karaté très bien réalisé. Les graphismes sont assez bien réalisés et les animations fluides.
SHAPES : une nouvelle version de Tétris, ça doit être au moins 128997ème version

DISQUETTE AM 666
COLOUR IT v1.3 : un bon logiciel de coloriage plus particulièrement destiné aux jeunes enfants de 3 à 5 ans

DISQUETTE AM 667
NUMPTY DUMPTY : un excellent petit logiciel pour commencer l'apprentissage de l'anglais aux jeunes enfants, par association de mots et de dessins

DISQUETTE AM 668A et 668B
18TH HOLE : un bon jeu de simulation de golf. Vous rencontrerez les mêmes difficultés que sur un vrai terrain, le vent, les greens, les bunkers, etc... Attention ce jeu comporte 2 disquettes

DISQUETTE AM 669
BOMB JACKY : un excellent jeu de plateau, très rapide, dans lequel vous dirigez un personnage qui doit ramasser toutes les bombes et les bonus qu'il rencontre sur son chemin. Une excellente réalisation

DISQUETTE AM 670
TOWER : jeu de labyrinthe en 3D, dans lequel vous devrez découvrir bonus et lingots d'or qui vous permettront d'acheter à manger pour survivre. Jeu Français

DISQUETTE AM 671
PRISONNIER : vous arrivez à vous évader de votre prison, mais une fois dans le cour l'alerte est donnée, dans le nuit on voit le halo du projecteur qui vous traque, évitez le si vous ne voulez pas vous faire tuer par le gardiens. Jeu Français

DISQUETTE AM 672
CRACKER : une bonne adaptation du célèbre jeu de café Frog, dans lequel vous devez aider une grenouille à traverser une route et une rivière en évitant les voitures et en flottant sur les troncs d'arbres
SQUAMBLE : adaptation d'un vieux jeu de café en scrolling horizontal

DISQUETTE AM 673
PACMAN DELUXE v1.1a : une excellente adaptation ca ca désormais célèbre classique
THINKAMANIA v2.9 : classique jeu de mémory dans lequel vous devez retrouver divers motifs par paires

DISQUETTE AM 674
TOP OF LEAGUE : vous tenez le rôle d'un manager de club de football, vous devrez gérer la sélection de l'équipe, le transfert des joueurs, etc.

DISQUETTE AM 676
NUMERIX : un excellent jeu de réflexion, un des meilleurs que nous ayons rencontré. En fait, ça ressemble fort au Scrabble à part qu'ici ça se joue avec des chiffres

DISQUETTE AM 677
AMIGA-Q : adaptation du jeu du Solitaire. Vous devez sauter les pions un peu à la minière des dames jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'un sur le plateau de jeu
CITY : un clône de Missile Command, défendez la ville contre les missiles venus de l'espace
CHECKERS : adaptation du jeu de Dames
OUCH : jeu dans lequel vous devez écraser un maximum de personnages grâce à un gros marteau
ATOM SMASHER : jeu du style Dynablaster. Attention il ne fonctionne pas sur A1200 et A4000

DISQUETTE AM 678
ELEVATION : vous dirigez un personnage qui doit grave différents étages sans se faire écraser par les ascenseurs qui sont de plus en plus nombreux.
FURMYRE : un bon shoot em up en scrolling vertical
CRAVE : jeu de combat de chars qui se joue à deux
ARENA : deux robots s affrontent dans un duel impitoyable. Se joue à deux

DISQUETTE AM 679
CRAZY SUE 1 et 2 : deux excellents jeux de plateformes d'une qualité exceptionnelle. A posséder absolument. Attention Crazy Sue 2 ne fonctionne pas sur 1200 et 4000
DEATHBRINGER IN SPACE : un shoot em up dans le plus pur style des jeux de café
ASSAULT : vous devez tirer sur différents personnages qui apparaissent aux fenêtres. C'est débile, mais ça défoule.

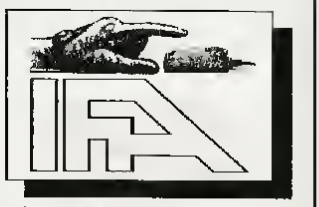
DISQUETTE AM 684
FRUIT SALAD : un excellent jeu de plateformes dans lequel vous dirigez un personnage qui doit récolter des gemmes et éviter des tas d'ennemis. Superbe

DISQUETTE AM 685
INVADERS II : un excellent jeu d'acade, à posséder absolument

Ces prix s'entendent TTC et sont révisables à tout moment.

AVIS AUX AUTEURS FRANCAIS

L'informatique rentre de plus en plus dans les foyers et s'adresse maintenant à toutes les tranches d'âge... Alors, pensez à ces personnes qui n'ont pas eu la chance d'apprendre les langues étrangères... Rédigez vos logiciels dans notre bonne vieille langue maternelle. Vos logiciels ainsi rédigés auront la priorité dans notre catalogue sur les programmes étrangers. Il vous suffit de vous expédier vos créations accompagnées d'une lettre (obligatoire) d'autorisation de distribution.



508, R.N., 59680 Certonteine

SATU : eu de réflexion assez difficile, par association de couleurs vous devrez reconstituer une figure géométrique en un temps limité.

DISQUETTE AM 686
PREMIER PICK : jeu de stratégie dans lequel vous gérez une équipe de football, votre but gagner le championnat.
TANGLE : adaptation du jeu Tron dans lequel quatre joueurs peuvent s'affronter.
BOP'N PLOP : un excellent jeu d'arcade réalisé avec Seuck. Tirez sur tout ce qui bouge. Une très bonne réalisation.
SUPER LEAGUE MANAGER : encore un jeu de stratégie dans lequel vous gérez un club de football, et dont le but du jeu est de gagner la coupe.

DISQUETTE AM 687
ROTON : nouvelle adaptation d'Astéroïds dans lequel les ennemis sont toujours différents et les graphismes plus que sympas.
MATRIX : un excellent jeu de réflexion dans lequel vous dirigez une boule est devez éliminer toutes les cases du plateau de jeu. Faites attention car certaines cases sont pièges.
SPECTRUM : vous pilotez une soucoupe volante et devez détruire un mur pour éviter de vous scracher dessus.

DISQUETTE AM 689
COLOUR FONTS vol 92 : ensemble de planches représentant des polices colorées que vous pourrez utiliser avec des logiciels de dessin du style Deluxe Paint.

DISQUETTE AM 690
DELUXE PACMAN : la 8719ème version de ce jeu très connu.
TANK ATTACK : combat de chars dans un labyrinthe.
GAME TAMER : des dizaines de trucs, astuces et cheat codes pour terminer vos jeux commerciaux.
YATZ : jeu de dés.
THE TURN : jeu de réflexion dans lequel vous devrez reconstituer différentes figures.

DISQUETTE AM 691
THEY CAME FROM OUTHER SPACE : nouvelle adaptation du célèbre Space Invaders, ici réalisé en Amos. Il appote des tas de nouvelles options par rapport à la version initiale.

DISQUETTE AM 692
LITTLE BOULDER : nouvelle adaptation du célèbre Boulderdash. Vous devez ramasser tous les diamants et éviter de vous faire tuer par les gardiens.
HEAD GAMES : un excellent shoot'em up réalisé avec Seuck. Vous évoluez dans un monde rempli de tentacules et de têtes de mort.
FRUIT PANIC : un excellent jeu de plateformes, a posséder absolument.

DISQUETTE AM 693
MEGABALL v2.1 : nouvelle version de ce très bon casse briques, dans lequel vous découvrirez nouveaux tableaux et nouvelles options.
X FIRE : jeu de tir à mi chemin entre Pacman et Space Invaders.
CLUEDO : une adaptation fidèle du célèbre jeu de plateau.

DISQUETTE AM 694
SUPER PONG : une excellente adaptation du jeu de Pong, offrant de nombreuses options.

DISQUETTE AM 695
COMPTABILITE AK v1.0 : un logiciel de comptabilité générale, à notre avis le plus complet qu'on puisse trouver en ce moment sur Amiga. Entièrement en Français.

DISQUETTE AM 696
SOLITAIRE SAMPLER : une réalisation de très grande qualité qui regroupe cinq jeu de cartes du type réussite. A posséder absolument.

DISQUETTE AM 697
SPACE CLEANER : vous pilotez une soucoupe volante et devez récupérer des tonneaux sur des plateformes.

DISQUETTE AM 698
THE DESIGNER v2.1 : un utilitaire très sympa pour les programmeurs de jeux, en effet il vous permettra de réaliser vos décors à partir de morceaux d'images IFF que vous pourrez placer à votre guise.

DISQUETTE AM 699
ROAD TO HELL : une superbe course de voitures vue de dessus, mais très bien réalisée, certainement une des meilleures dans son genre. A voir.

DISQUETTE AM 701
PETER'S QUEST : un excellent jeu de plateformes dans lequel vous devrez récolter tous les bonus en évitant les hérissons qui se baladent deci delà sur le plateau de jeu. Une excellente réalisation.

DISQUETTE AM 702
FIREFLY : un superbe jeu shoot'em up en scrolling vertival à posséder absolument. Les graphismes et animations sont superbes. Fonctionne uniquement sur A500 et A1200.

DISQUETTE AM 703
HOT BLOX : un excellent clône de Tétris réalisé en Amos offrant le possibilité de jouer à deux joueurs simultanément. Graphisme et musique très agréables.

DISQUETTE AM 704
FULL HOUSE : jeu de poker bien réalisé, seul regret la doc est en Anglais. Simple à utiliser et beaux graphismes.

DISQUETTE AM 705
BLOAD RUNNER : bon jeu d'échelles dans lequel vous devrez ramasser toutes les pièces d'or en évitant les attaques de vos nombreux ennemis.

DISQUETTE AM 706
QUANTUM : jeu de labyrinthe où vous devrez trouver divers objets qui vous donneront accès aux tableaux suivants. Je suis complètement nul à ce jeu. En fait c'est beaucoup trop rapide pour moi.

DISQUETTE AM 707
ACK ACK : vous êtes aux commandes d'une batterie anti aérienne pendant la deuxième guerre mondiale et abattre tous les avions ennemis.

DISQUETTE AM 708
KARATE WORM II : un bon petit jeu de plateformes aux niveaux très intéressants. Dommage que les graphismes ne soient pas à la hauteur du scénario.

DISQUETTE AM 710
REBOUND : jeu dans le style de ces bons vieux jeux de café du genre ping pong.

MATERIEL

Les Promos du mois

Les enceintes à brancher sur votre Amiga

Trust Sound Mate 4W	160 Frs
Trust Dynamic Soundwave 40 15W	279 Frs
Trust Dynamic Soundwave 30 25W	399 Frs
Trust Dynamic Soundwave 20 (sur support) 25W	399 Frs
Trust Dynamic Soundwave 10 80W	620 Frs

Scanners à main

Scanner 64 niveaux de gris	1290 Frs

Extensions de mémoire

Extension 512Ko pour A500	270 Frs
Extension 512Ko + Horloge pour A500	320 Frs
Extension 1Mo pour A500+	400 Frs
Extension 1Mo pour A600	450 Frs

Lecteurs

Lecteur interne A500	540 Frs
Lecteur interne A2000	599 Frs
Lecteur externe	595 Frs
Lecteur externe + Herdcopieur + Antivirus	770 Frs
Lecteur Haute Densité interne	990 Frs
Lecteur Haute Densité externe	1190 Frs

Divers accessoires

Souris	200 Frs
Tapis de souris	29 Frs
Kit de nettoyage pour souris	40 Frs
Alimentation Amiga	450 Frs
Horloge interne A1200	200 Frs

Bon de commande à retourner à :
IFA, 508 Route Nationale 59680 Cerfontaine
Tel : 27-65-58-11 Fax : 27-65-86-11

Veuillez me faire parvenir les disquettes ci-après :

Nombre de disquettes ..... x 25 Frs ..... = ... Frs
Frais de port Disquette 25 Frs - Matériel 40 Frs = ... Frs
Frais de port supplémentaire étranger (25 Frs) = ... Frs

Montant total = ... Frs

Réglement en :
O Chèque O Mandat O Carte Bleue

CB N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Date de validité ..... Banque .....
Signature :

Nom ..... Prénom .....

N° ..... Rue .....

Code Postal ..... Ville .....

AMDREAM3

Bande dessinée
par Yann Serra

DUPUIS

La maison dans l'île
(Theodore Poussin T8)
de Franck Le Gall

Attention, depart pour la grande aventure ! En 1929, en Indonesie, un employé de commerce part en mer un soir de brume. A la suite d'un orage imprevu il s'échoue sur une île qui n'existait pas jusqu'alors. Celle-ci se transforme rapidement en labyrinthe végétal où Theodore fait la rencontre successive de trois indigènes : une ornithologue, un écrivain et un chasseur. Un scénario fantasmagorique digne de la série *Le prisonnier*, allié a un dessin et des couleurs du plus pur style *Tintin et les cigares du pharaon*. Laissez-vous hypnotiser.

C'est pour ton bien !
(Le petit spirou T4)
de Tome et Janry

Chaque nouvel album de *Spirou* est un événement ! Il s'agit ici de la version culottes courtes de notre héros, autrement plus délurée que la série normale : nos petits chérubins déploient des tresors de ruses pour voir les filles nues et sécher les cours de gym. A lire ne serait ce que pour le dessin de la prof de maths.

LES HUMANOIDES ASSOCIES

Honorata la trisaïeule
(La caste des méta-barons T2)
de Jodorowski et Gimenez

G-E-N-I-A-L !!! On ne parle pas souvent des albums des humanos mais lorsque nous en avons l'occasion il s'agit toujours d'un morceau de choix. N'hésitez pas à replongez ici dans l'univers SF de l'*Incal* sous le trait sublime de Gimenez (*Le quatrième pouvoir*), veritable architecte de vaisseaux spatiaux. Souvenez-vous du méta-baron guerrier surpuissant qui côtoyait John Difool, il revient, voici son histoire.

DARGAUD

L'arnaque du fou
(Fabien M. T2)
de Stalner

Un dessin propre et des couleurs qui ne salissent pas pour cet Arsène Lupin en herbe. Gentleman-cambrioleur, notre héros et ses complices n'hésitent pas à porter le déguisement pour se fondre au sein de la haute société afin de déjouer une curieuse organisation dont les membres sont des pièces d'échec. Agréable, on se laisse prendre aux ruses du scénario.

MusicDream
par Rod

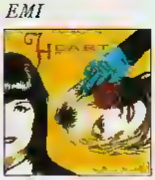
Au p'tit bonheur
Le bal des moins pires
Polydor

L'accordéon est prêt, on peut ouvrir le bal. Entre musique gitane et bal musette on se retrouve transporté dans les guinguettes du bord de Marne avec en prime une reprise de "J'me voyais deja..." de C. Aznavour. Un vrai p'tit bonheur.

The cruel sea
The honeymoon is over
Polydor

L'Australie est décidément très prolifique en matière de bonne musique. Imaginez plutôt, un album de rock corrosif aux rythmes tribaux avec quelques incursions reggae, le tout ponctué d'instrumentaux magnifiques, un vrai régal.

Heart
Desire walks on
EMI



Voici le nouvel album des soeurs Wilson qui on débuté dans les années 70. Pas de grandes nouveautés mais plutôt une recette bien utilisée de musique hard rock et de pop anglaise. A écouter.

Kent
D'un autre occident
Barclay

Retour en France avec un album plein de poésie et de rythme, celui de Kent. Une promenade déconcertante guidée par des textes magiques. Tendre ou drôle, il sait nous étonner aux détours de chaque morceau. Kent jongle avec les styles, de l'accordéon à l'orchestre symphonique, pour notre plus grand plaisir.

Lone Kent
Granite & sand
Columbia/Sony

Kent est un accro de la guitare dont il connaît tous les secrets. Sa musique country blues ondule comme un serpent sur le sable, vous aurez vite fait de vous y piquer.

Iron maiden
A real dead one
EMI

Bruce Dickinson quitte Iron maiden. Pour marquer l'événement le groupe est parti en tournee et a enregistré deux albums live. Voici le deuxieme volet regroupant la premiere période, en attendant la nouvelle formation de ce géant du hard rock.

Cinédream
par Mister B

CHRIS COLUMBUS

Madame Doubtfire

Américain, (2h), avec Robin Williams et Sally Field

Pas facile, quand on est le meilleur ami de ses enfants de ne les voir que deux fois par semaine ! Daniel (Robin Williams) n'est pas un papa assez sérieux. Quand, après quatorze ans de mariage, sa femme Miranda divorce, c'est elle qui obtient la garde de leurs trois enfants. Daniel, qui se retrouve au chômage, est considéré comme irresponsable par le juge. Trop gamin, trop imprévisible. Mais Daniel a un frère maquilleur. Avec son aide, il entreprend de se déguiser en vieille dame irlandaise. Car Miranda cherche une gouvernante pour s'occuper des petits.

Bien entendu, c'est Daniel qui obtient la place ! Ses enfants le reconnaîtront-ils ? Combien de temps va-t-il mener cette double vie sans que la supercherie n'éclate ? C'est le sujet de cette comédie, réalisée par l'auteur des deux *Maman, j'ai raté l'avion*. L'intérêt, c'est évidemment le grand numéro de Robin Williams, acteur caméléon par excellence, qui s'en donne à cœur joie. Le sommet est atteint le soir où Daniel doit assister à deux dîners, à la même heure, dans le même restaurant. L'un sous les traits de madame Doubtfire, l'autre sous son identité masculine ! Moins délirant que *La cage aux folles*, moins profond que *Tootsie*, ou Dustin Hoffman découvrait les servitudes de la condition féminine, *Madame Doubtfire* vous fera passer un bon moment.

Qui se cache derrière Madame Doubtfire ?

CAPTAIN'BOOK

San-Antonio consacre

"Etraorformidasublime", "etonnation' pour ne pas dire "excitinge' ! San-Antonio, alias Frédéric Dard, figure désormais au registre des dicos ! Un cercle restreint et poussiéreux où il fait bon "jactancer', enfin, un langage verdoyant et truculent. Le roi des néologismes calembours et autre inventions libertaires, nous offre un très grand nettoyage de printemps via les éditions du Fleuve noir. Que ces messieurs les Académiciens de la langue française restent confortablement assis sur leur séant avachis, le prêt-à-parler français se voit taxé d'un monumental bras d'honneur ! La perle des dicos, le *Dictionnaire San Antonio*, se divise en trois parties : lexique général, erotisme et noms propres. Une grande rasade à boire cul-sec, bidonnade garantie. En bref et pour finir, à quand San-Antonio au Lagarde et Michard du XXe siècle ? Dictionnaire San-Antonio, éditions du Fleuve noir, 631 pages.

STEPHEN HEREK

Les trois mousquetaires

Américain, (1h43), avec Charlie Sheen, Chris O'Donnell, Kiefer Sutherland et Rebecca de Mornay

Les revoilà, plus jeunes que jamais, après plus de vingt-cinq films différents ! Ils sont toujours quatre bien entendu : Athos, Porthos, Aramis et le fougueux D'Artagnan. Ensemble, ils sauvent le royaume de France, compromis par un complot secret, ourdi par le cardinal de Richelieu et Buckingham. Leur devise n'a pas changé : "un pour tous, tous pour un !". Cette nouvelle adaptation prend un maximum de libertés avec le livre : les ferrets de la reine ont disparu, elle perdra la face lors du grand bal si elle ne porte pas le fameux collier. Qu'importe : jamais l'esprit de Dumas n'est trahi, même si, par moment, on frôle le film d'épouvante et de karaté. Les auteurs ont transposé sans parodier. Et ils ont su retrouver tout le panache du roman de cape et d'épée, en recréant un 17e siècle somptueux. Et sans jamais oublier l'essentiel : l'aventure, l'humour et le divertissement.

Ils ont même des moustaches

EGALEMENT À L'AFFICHE

● Ruby in paradise

Américain, de Victor Nunez (1h54) avec Ashley Judd, Todd Field

Ruby fuit les montagnes du Tennessee. Elle roule des heures durant et s'arrête en Floride, à Panama city beach en souvenir de vacances, passées là durant son enfance. Hors saison, rien n'est pareil. Tendre, mélancolique, attachant, Ruby in paradise montre une Amérique différente, vide, froide, où la vie est dure, on il faut s'accrocher à son emploi. Dans le rôle de Ruby, Ashley Judd est une vraie révélation.

● Entre ciel et terre

Américain, de Oliver Stone (2h21) avec Hiep Thi Le, Tommy Lee Jones, Joan Chen

Paysanne dans un village du Vietnam du centre, Le Ly devient, à quatorze ans, héroïne du Vietcong. Après Platoon et Né un 4 juillet, Oliver Stone signe le dernier volet de sa trilogie sur le Vietnam. Mais l'histoire, cette fois, est vue par une femme. Stone adapte le livre-témoignage de Le Ly Hayslip, prise "entre ciel et terre", c'est à dire entre l'Orient et l'Occident.

● Demolition man

Américain, de Marco Brambilla (1h55) avec Sylvester Stallone et Wesley Snipes

Un policier a été condamné pour faute. Comme le truand qu'il poursuivait, on l'a cryogénisé pour plusieurs années. Décongelé pour un contrôle, le truand s'évade. Alors, on 'ressuscite' le flic qui reprend à sa poursuite. C'est le retour de Stallone, dans un Los Angeles futuriste, rebaptisé San Angeles. Science fiction, castagne et sensations fortes, sans oublier quelques clins d'oeil à "Schwarzy", en réponse à Last action hero.

The party

"You can't beat the feeling"

The party 1993 a eu lieu à Herning au Danemark du lundi 27 décembre 10h00 au mercredi 29 décembre à 15h00. Cette démo-party fut organisée par les groupes Silents, Lemon et Spaceballs. Votre serviteur était là, il a tout vu, tout entendu, vous allez tout savoir, comme si vous aviez été présents...

François Pinault

Pour le transport, le groupe Mentasm avait loué un car "grand tourisme". Bien que fatigant et douloureux pour le dos, le voyage s'est déroulé sans difficulté, et ce malgré les inondations et la neige.

Les trois jours de La party 93

Les salles aussi grandes que des terrains de football, accueillaient près de 3 000 participants avec leur matériel audio, vidéo, micro-informatique. Il y avait des salles spéciales plus calmes pour dormir ou se reposer. Le groupe Mentasm avait même prévu la réservation des tables en face de l'écran géant (60 membres fidèles de la scène française étaient au rendez-vous). Des infos, des vidéos (*Global trash 2*/ Silents), des films (on a pu voir *Top gun* en FMV sur CD-32) et des clips musicaux (MTV) étaient diffusés sur des écrans géants et par un réseau vidéo hertzien, il suffisait d'un simple téléviseur portable pour recevoir cette "Party channel". La télévision danoise s'était déplacée pour l'événement et faisait l'interview des organisateurs et des illustres membres de la demo-scène locale. Une salle de cinéma diffusait 24h/24h des films inédits et très récents. 24 heures de compétitions "live" se sont disputées pendant la première nuit : fast mix, fast intro, fast tunes, clip-art... On pouvait participer à toutes sortes de compétitions : sur micros compatibles PC et C64, avec de belles productions gagnantes sur ces machines, et puis dans un autre genre : dealer-demo, banner, karaoke, flying disk, tir à la corde, absorption d'un 1/2 l de Coca (cela s'est rapidement transformé en un monumental concours de "rots"). Un salon micro du style Atacom était organisé au sein de la party, ainsi que des conférences très intéressantes abordant des sujets comme celui de la CD 32, la carte Full motion video, The Amiga developers support program Europe (en français "le programme européen de support aux développeurs") par Jan Nymand

1993

de Commodore Esco (qui résidera desormais au Danemark).

Regrets éternels

pour le videoprojecteur mal reglé, l'image sur l'écran géant était floue, ce qui a rendu très difficile l'appreciation des graphismes presentés à la compétition et a eu pour conséquence d'avantager les grands dessins très colorés ;

pour la nourriture que l'on pouvait acheter sur place etait tres chere, peu variée, et de mauvaise qualité, pour vous donner une idée des menus : pâtes à la viande (?), frites molles et pizzas au fromage amer ; La boisson locale : le Coca Cola (sponsor de la Party ?) ce qui nous a force a explorer la campagne enneigée pour trouver de l'eau plate (sans grand succès !) ;

pour l'emploi du temps a la limite du supportable pour un être humain normalement constitué : pendant les trois jours et les deux nuits de la Party, on ne pouvait pas tout voir et tout faire, meme sans se reposer.

Voici les résultats des compétitions :

Catégorie démos

1. *Origin* par Complex
2. *Full Moon* par Virtual dreams de Fairlight
3. *Arte* par Sanity
4. *9 Fingers* par Spaceballs
5. *Harmadeyon* par Infect de Linus Larsson

2e prix : Estelle par Suny (320x512x32 couleurs)

Catégorie intros

1. *Chaosland* par Virtual Dreams
2. *D* par Essence
3. *Toyzaieus* par Dreamdealers

Catégorie graphismes

1. *Dragon Sun* par Cougar de Sanity
2. *Estelle* par Suny de Movement
3. *Not a copy* par Devilstar de Silents
4. *Aglm* par Ra de Sanity
5. *Twin girls* par D-design de Virtual

Catégorie musiques

1. *Electnk funk* par Moby de Sanity
2. *World of spirits* par Sowel et Prime de Razor 1911
3. *Blow up* par Atlos et Feyd de Delight
4. *Kenmare river* par Doh de Cryptoburners
5. *Sequestral* par mr Man d'Andromeda

Pour information, sachez que le premier prix dans la categorie "démo A500/1200" a été gagné par le groupe français Complex avec la demo 1200 *Origin*. Des français se sont aussi classés parmi les meilleurs graphistes (Suny, Ra) musiciens (Moby, Doh), chanteurs de karaoke (premier : Mindfuck de Mentasm et second : un musicien de Dream dealers ?). La demo n'est pas encore une discipline olympique, mais dans la Party 3 qui accueillait la "creme" de la scene internationale, la France fut tres bien représentée, et seuls les magazines Amiga Dream et Amiga Revue etaient en reportage sur le terrain. Pour conclure, que vous soyez de la scène ou non, je vous encourage a vous rendre à la Party 94 si elle a de nouveau lieu l'année prochaine.

News

• Le 22, 23 et 24 avril 1994 aura lieu la seconde démo party la plus importante de France organisée par le groupe Saturne dans la grande salle des fêtes de la ville de Chelles dans les Yvelines. Elle rassemblera cette fois-ci plusieurs types de machines (Amiga, Atari et PC) pour des competitions, des attractions et autres surprises. Venez nombreux avec votre Amiga ! Si vous voulez obtenir des informations, contactez : Ether/Saturne 23, rue des Beaux regards 77450 Esbly, Tél : 60 04 05 52.

• Le groupe legendaire Lemon est dissous, la plupart de ses membres rejoignent Spaceballs.

1er prix : Dragon Sun par Cougar (320x256x256 couleurs)

Origin

Code : Gengis
Musique : Clawz
Graphisme : Titan, Hof, Mack, Alex

Cette production AGA a remporté haut la main le premier prix categorie "démos A500/1200" à la Party 1993. Elle contient tous les meilleurs effets de programmation du moment mais

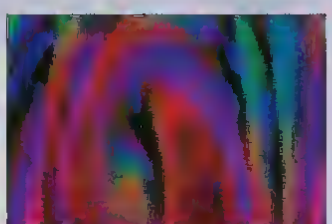
Rotation d'un robot en 3D, très fluide !

qui bénéficient en plus d'une programmation spéciale tirant profit au maximum des performances de l'Amiga 1200. La musique est synchronisée avec les effets de la démo qu'elle met bien en valeur.

Fullmoon

Code : Dr. Skull
Musique : Jogeir Liliedahl, Heatbeat/Cncd, Alien
Graphisme : Jaco, Kerberos, Alien

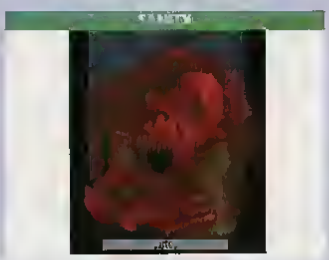
Cette démo commence par la projection sur un écran de cinéma de l'animation d'un paysage fractal précalculé (on s'y croirait). Dans cette



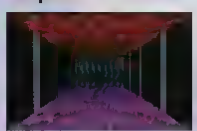
Texture animée ressemblant à de la peinture

production, j'ai noté un impressionnant labyrinthe aux murs en 3D mappés, un super effet de brasier ardent, un zoom dans une courbe fractale de Julia, l'utilisation d'un effet de traitement de l'image "emboss" sur un graph (!), un super plasma (on dirait vraiment de la peinture étalée sur l'écran), une déformation d'un graph en spirales des plus intéressants, et aussi à la fin, une boucle avec un zoom dans une sorte de fractale colorée.

Arte

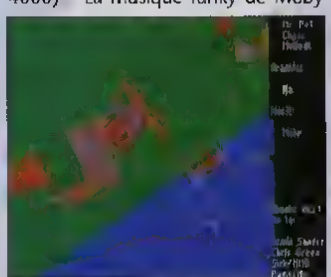


Code : Mr. Pet, Chaos, Mc Deal
Musique : Moby
Graphisme : Ra



Tunnel en texture

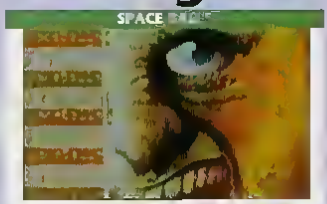
Arte est sans doute une des plus belles démos A500 jamais réalisée. Les graphismes de Ra sont ici nombreux et d'excellente qualité. Le design est de rigueur, et le code plein d'effets inédits et époustouflants (tunnels 3D mappés, zoom-rotation bitmap non linéaire, sine plasma, etc.). Cette dernière production de Sanity assure en tout cas un bon classement du groupe et de ses membres pour l'année 94. A noter qu'elle fonctionne bien sur toutes les machines (A500-4000). La musique funky de Moby



Evolution d'objets en 3D (assez fluide)

est synchro avec le reste. Dans la dernière partie, nous pouvons admirer une 3D particulièrement fluide (sans saccade).

9 Fingers



Code, musique, graphisme : non précisés.

Ça bouge comme au cinéma !

Elle aurait pu s'appeler *State of the art 2*, car encore une fois est utilisée ici une technique d'animation vectorielle issue d'une aquisition vidéo temps réel. A la différence de l'année dernière pour la Party 1992, le codeur a rajouté aux silhouettes dansantes plusieurs niveaux de dégradés monochromes, ce qui donne encore un plus bel effet. La musique techno accompagne bien ces effets. On peut aussi voir des cubes avec de la texture animée. Il n'y a malheureusement plus ces couleurs hallucinantes et psychédéliques qui donnaient un aspect très coloré à la *State of the art* sur A500. C'est à mon avis la raison pour laquelle la démo *9 Fingers* n'a pu prétendre qu'à la quatrième place. Mais encore une fois, on a retenu son souffle quand Spaceballs nous a présenté sa dernière production à la Party 1993. Le mois prochain, vous aurez droit au test complet et à la description détaillée des effets de la démo *Origin* de Complex par Gengis. ■

ISSN 1164-1748

AMIGA NEWS

AmigaNews

L'ORDINATEUR CREATIF

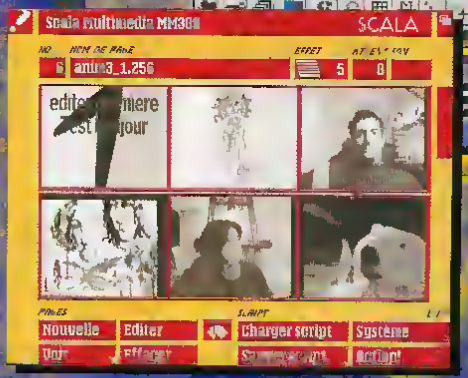
Entrez dans le monde créatif de l'Amiga avec AmigaNews

Vidéo amateur et professionnel

Dessin

Création 3D

Animation



Productivité

Traitement de texte et PAO

Hardware

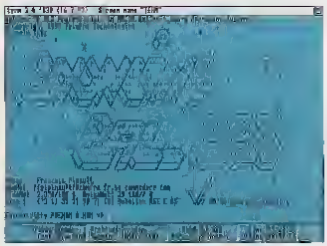
DISPONIBLE EN KIOSQUE CHAQUE FIN DE MOIS

Amiga Dream ultime le changement et dorénavant à partir de maintenant et pas plus tard que tout de suite, la rubrique Domaine Public traitera à la fois des news, des programmes (utilitaires, jokes, mises à jour, patchs, etc.), des jeux, et des données (polices de caractères, objets 3D, modules de musique, dessins, etc.)

François Pinault

"Comment utiliser son modem ?"

Term



Debut de connection a un BBS sous Term

Term est un émulateur de terminal ANSI qui vous permettra d'une part de configurer un modem, et d'autre part de vous connecter à d'autres modems (toutes les applications a base de modems sont décrites dans la rubrique "En pratique" du numéro 3 d'Amiga Dream). Ce logiciel a l'avantage d'être le meilleur de sa categorie. Il permet de tenir un repertoire telephonique de manière très simple, de calculer le coût des communications, de capturer le texte qui defile à l'écran vers la mémoire (un buffer), un fichier ou une imprimante (pratique pour ceux qui n'ont pas de moniteurs). Dans la distribution de *Term* sont fournies les bibliotheques de télecommunication XPR qui contiennent notamment le protocole de transfert de fichier le plus utilisé aujourd'hui appelé "ZModem". Ce programme utilise parfaitement les ressources du système d'exploitation 2.0 et 3.0 :

- requester de l'ASL ;
- interface aux gadgets 3D de l'OS 2.0 (gadtools) ;
- logiciel d'installation "Installer" de Commodore ;
- documentation au format "Amiga Guide" (HyperText) reconnu par Multiview du Workbench 3.0.

Des versions compilées 020/030/040 sont aussi fournies avec la distribution de *Term*. Avec *ToolManager*, c'est le logiciel du domaine public Amiga qui aurait le plus de succes et de mérite si il devenait commercial.

Comment configurer *Term* avec la plupart des modems V22bis - V32bis ?

- Baud rate : c'est la vitesse entre le port serie de l'Amiga et le modem ; cette vitesse peut être supérieure à la vitesse de connexion du modem si celui-ci a un buffer et qu'il utilise le protocole de contrôle du flux de donnees hardware (RTS-CTS)
- Bits/char : 8 (on n'est pas sur Minitel) ;
- Parity : none (pourquoi pas ?) ;
- Stop bits : 1 (c'est bien comme ça) ;
- Handshaking : RTS/CTS ou none si votre modem ne supporte pas le contrôle du flux hardware ; dans ce cas, le contrôle du flux logiciel xON/xOFF est utilisé par defaut ;
- Duplex : half permet de voir ce que l'on tape sur l'ecran du terminal

Une fois configuré, ça devrait fonctionner tout seul (ne m'appelez pas, j'ai commencé tout seul, comme vous maintenant).

Voici pour les moins initiés les quelques commandes AT (Hayes) à connaître absolument avant toute tentative ou tentation d'utiliser son modem sans lire sa doc :

- ATDT + numéro de téléphone (ex : ATDT 39 51 90 71)-> c'est Bouncing Ball BBS ;
- ATDP + numero de téléphone pour la numerotation par impulsion (de l'anglais "pulse") ;
- ATLn (0<n<3) règle le volume du haut-parleur du modem (pratique après 22 heures...) ;
- AT&W fixe la configuration actuelle dans la memoire non volatile du modem ;
- ATZ recharge la dernière configuration sauvegardee avec AT&W ;
- ATE ou ATE1 passe en mode ECHO ON/OFF (vous permet de voir ce que vous tapez) ;
- ATSn? (n = numéro du registre) affiche le contenu d'un registre n ;

RÉFÉRENCES

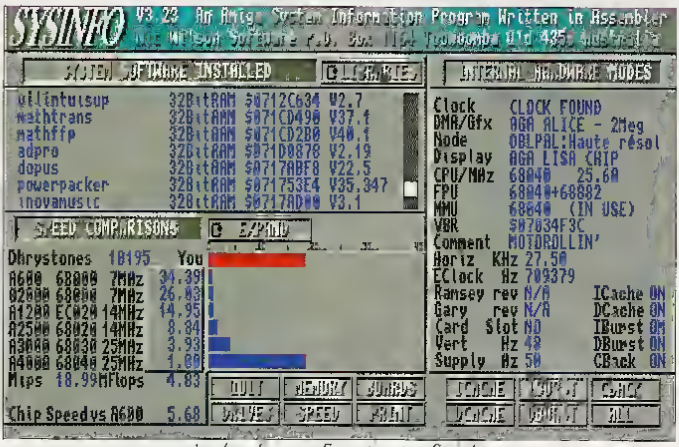
Classe : logiciel de communication (émulateur de terminal)
Nom : Term
Auteur : Olaf Barthel & MXM
Version : 3.4
Configuration : OS 2.0 minimum (installé sur disque dur recommandé)
Statut : giftware (l'auteur propose de choisir un cadeau à lui faire parmi une liste en echange de l'utilisation de son logiciel)
Source : Fred Fish n° 831, 832, 833 et 904 et Cam #787a, b, c et d Télécommunication, sources en C fournies

• ATA force le modem à répondre à un appel, et à tenter la connexion ;
• +++ permet de repasser en mode commande AT pendant la cession de connexion ;
• ATH0 raccroche la ligne (utile pour sortir d'une cession plantée) ;
• ATH1 décroche/prend la ligne (permet d'écouter qui est sur la ligne)

Si vous souhaitez un tutorial sur l'utilisation des serveurs télématiques, écrivez à l'adresse du magazine (rubrique DP, à l'intention de François Pinault).

"Comment mieux connaître son système et analyser ses performances ?"

Sysinfo



Analyse d'une configuration par Sysinfo

Avec *SysInfo*, on peut jeter un coup d'oeil sur tout son système à travers une interface graphique conviviale et efficace : type de (co)processeur, indice de vitesse par rapport aux autres modèles de la gamme (affiché en Dhrystones), infos sur des CHIPS, sur le mode d'exploitation du processeur, sur les drives (lecteurs de disquettes, disques durs, SyQuest, etc.), sur le type et les zones d'adresse de mémoire, sur les cartes autoconfig installées dans les slots, et j'en oublie peut-être ! Il est aussi possible de voir des infos sur les librairies, les devices, les ressources, les ports et les tâches ; mais pas de modifier des parametres. Ce n'est pas (comme *Xoper*) un outil de programmeurs ou de bidouilleur du système, mais plutôt un utilitaire d'analyse globale du système (software & hardware). Pour finir, *SysInfo* permet d'imprimer une fiche de configuration concernant votre systeme au cas ou on ne vous croirez pas quand vous direz que vous avez acheté une carte accélératrice qui fait du 100 Mips !

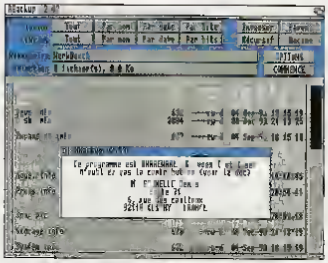
Références

Classe : BenchMark (diagnostic & analyse de la configuration de l'Amiga)
Nom : Sysinfo
Auteur : Nic Wilson
Version : 3.23
Configuration : 1.2 au 3.0 et plus
Statut : sharewaie
Source : San (SKYUTILS) ou Fred Fish n° 860 pour SysInfo V3.11

"Comment sauvegarder les données de votre disque dur ?"

ABackup

C'est le meilleur utilitaire de Backup du DP. Son interface graphique vous pemettra d'archiver des fichiers ou de sauvegarder



Sélection des fichiers à sauvegarder

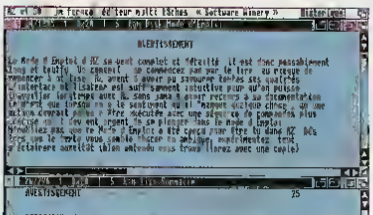
les partitions d'un disque dur sous une forme compressée sur disquettes par exemple ou vers un autre disque dur.

Références

Classe : logiciel de backup
Nom : ABackup
Auteur : Denis Gounelle
Version : 2.43
Configuration : OS 2.0 minimum (installé sur disque dur recommandé)
Statut : shareware
Source : Fred Fish n° 871

"Comment éditer vos fichiers textes ?"

AZ



Crée par J.M. Forgeas, développeur d'Unre

La principale qualité de cet éditeur de texte, en plus d'être rapide et entièrement en français, est sa capacité de multi-fenêtrages. Il est possible de couper ou copier du texte d'une fenêtre et de le coller dans une autre. Parmi ses fonctions, on retrouve la recherche et l'echange de chaines de caracteres. De plus, chaque fenetre peut être iconifie. *AZ* est un grand classique pratique et convivial.

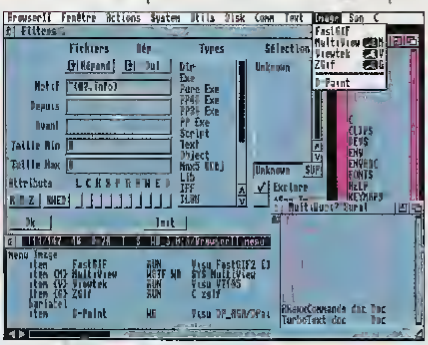
RÉFÉRENCES

Classe : éditeur de textes
Nom : AZ
Auteur : Jean-Michel Forgeas et The Software Winery
Version : Workbench 1.3
Configuration : OS 2.0 minimum (installé sur disque dur recommandé)
Statut : freeware
Source : Fred Fish n° 346 (1.50) et Cam n° 776 (1.54)

"Comment gérer vos fichiers sur disquette et disque dur ?"

Browser II

Voilà un logiciel français qui va vous simplifier la vie ! *Browser II* a certes les mêmes fonctions que le Workbench, mais il se révèle indispensable à l'utilisation. En plus



Écran du gestionnaire de fichier Browser II

de quelques "petites" choses tel que le réglage automatique de la taille des fenêtres lors de leur ouverture, toutes les opérations d'écritures sont asynchrones (vous n'êtes plus bloqué lors de copies de fichiers). *Browser II* autorise un paramétrage de menu complet vous permettant de lancer directement vos logiciels favoris (voir photo). Vous évitant ainsi de voyager dans votre arborescence. Mieux, *Browser II*, allie à la librairie WhatIs reconnaît 18 types de fichiers (avec la possibilité d'en créer de nouveaux). Par exemple, apres un double clic sur un fichier image, *Browser II* lancera votre afficheur favori. En resumé, un double-clic et votre image est directement affichée ! Le paramétrage des menus et des AUTOCMD (le double-clic et hop !) passe par un script fort simple. C'est là le seul point qui pourrait rebuter le débutant. *Browser II* se révèle donc, une fois paramétré, très agréable à l'utilisation.

RÉFÉRENCES

Classe : gestionnaire de fichiers
Nom : Browser II
Auteur : Sylvain Rougier et Pierre Carrette
Version : 2.41, 2.31, 2.30
Configuration : Workbench 2.04 minimum
Statut : shareware
Source : BBS (2.41), Fred Fish n° 843 (2.31), Cam n° 784 (2.30)

"Comment créer vos polices de caractères bitmap ?"

AFont

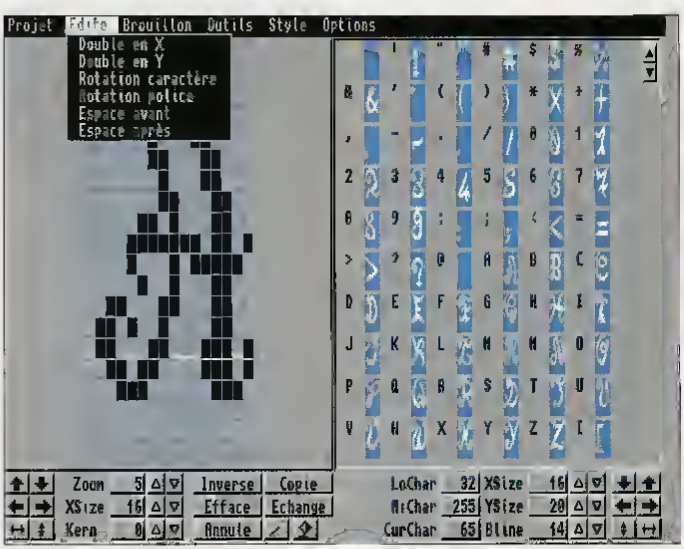
Afont est un outil qui vous permet d'éditer et de créer vos fontes. Les fontes, ce sont ces fichiers en font et tiroirs associés qui se trouvent dans votre assignation Fonts: et qui ont une taille fixe. Ce sont des polices bitmap, celles qui se chargent le plus rapidement sous *Scala*, *DPaint*, le système, et qui pour peu qu'on en ait d'adéquates, suffisent largement pour une résolution-écran (vidéo, démo, Workbench, etc.). *Afont* remplace en mieux *FontEd*, qui n'est plus fourni au-delà du Wb 1.3. *Afont* dispose de nombreux atouts :

- import/export de police au format *Deluxe paint PC* ;
- taille jusqu'a 256 points ;
- support des polices proportionnelles ;
- import "intelligent" des brosses IFF ;
- de nombreux effets spéciaux (rotation, mise en italique, en gras)

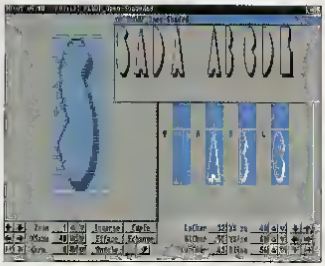
Enfin, grâce à l'écoute permanente de Denis Gounelle, l'auteur, la quatrième version est parvenue à une ergonomie qui permet réellement un travail créatif. De nombreux détails suggérés par les utilisateurs ont été implémentés, tel que :

- la ré assignation facile de Fonts: pour scanner d'autres tiroirs ;
- une fenêtre de prévisualisation ;
- un caractère brouillon utile pour y copier et coller les accents ;
- un outil droite ;
- un outil remplissage

Entre autres, *Afont* dispose d'un port AREXX performant et de scripts prêts à l'emploi. L'un d'eux permet la création en une passe d'une fonte complète a partir de brosses IFF. En effet, il vous suffit de sauver tous vos caractères en brosses sous *DPaint*, par exemple, en respectant la syntaxe



Créez vos propres polices de caractères avec AFont



Decenez typographe en herbe

décrite dans les scripts soit par numéro d'ordre, soit de a a z (des astuces sont prévues pour éviter les conflits avec des caractères Amigados */?, et autres '#). Le script LoadIFF2 chargera tous vos caractères a leur place dans la police. Ainsi, fonte, fonte...

Tout ceci fait d'*Afont* un outil de creation et de retouche de fontes indispensable a tout amateur de peaux lisses.

RÉFÉRENCES

Classe : editeur de Font bitmap
Nom : AFont
Auteur : Denis Gounelle
Version : 4.0
Configuration : du 1.3 au 3.0 minimum
Statut : shareware compense, version démo sur DPAT
Source : France festival distribution

"Games & Dreams ?"

Klondike AGA

Musique d'ambiance, graphisme HAM8 haute-résolution, pin up dans le style des annees 60 qui ornent les cartes, ce *klondike* est tres tres beau. Système, il occupe près de 2 Mo non-compacte, une fois installe sur HD avec Installer ou trois disks. Même si vous n'aimez pas les jeux de cartes, celui-ci charmera vos soirees "solitaire". Le jeu en lui-même est base sur les mêmes règles : se debarrasser de toutes les cartes en faisant des suites de roi a as en alternant noirs et rouges, puis dès qu'un as apparait, entasser dessus toutes les cartes de sa famille. Un petit reproche, le paramétrage des

Ha ! toutes ces pin-ups en HAM 8... mais attention, la Dreamette est jalouse

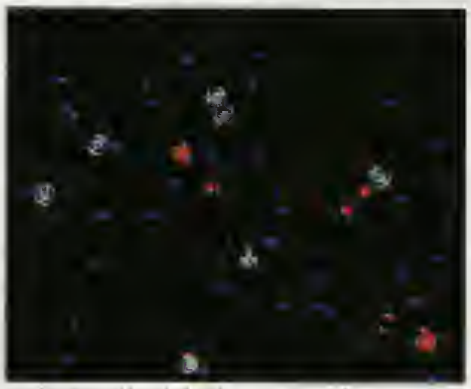
touches uniquement au clavier alors que le reste du jeu se passe a la souris. Possesseur de moniteurs 1942 ou multi-synchro, passez en double-Pal ou VGA pour éviter le scintillement grâce aux touches "D" et "V" pendant le jeu.

RÉFÉRENCES

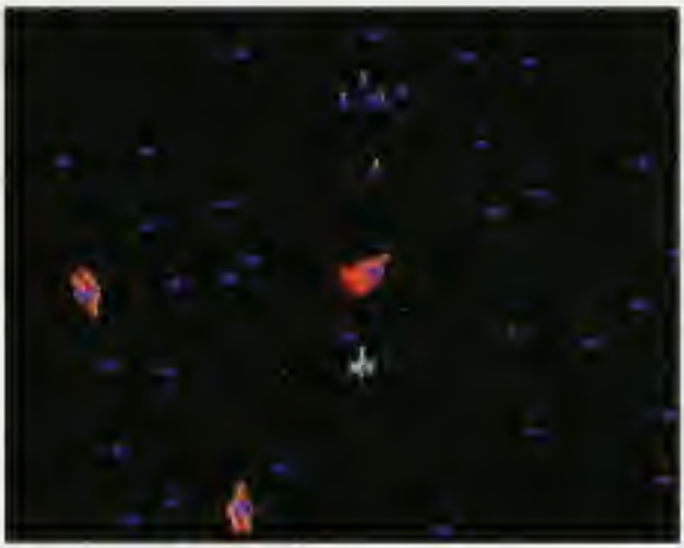
Classe : jeu de cartes
Nom : klondike AGA
Auteur : Reko Productions
Version : 1.1
Configuration : A1200/A4000
Statut : freeware
Source : voir distributeurs de DP

Transplant

Transplant est le nom d'un excellent shoot'them up qui se manie au joystick. Votre vaisseau et l'action sont vus d'en haut. Le scrolling y est circulaire. C'est-à-dire que le sprite du vaisseau ne bouge pas. Lorsque l'on tourne sur soi-meme, ou que l'on avance, c'est le décor et les autres qui tournent. Le jeu est delimite en niveaux de difficulté progressive. Au fil du jeu, j'ai denombre pas moins de six vaisseaux et six tourelles ennemies, deux astéroïdes, tous différents, tant dans l'aspect que le comportement et je n'ai fait que les 42 premiers niveaux du jeu ! L'action est rapide, la rotation des etoiles bleues en fond et le suivi des tirs lorsque l'on virevolte rend presque malade. A chaque niveau, reperables, car constants, vous devez nettoyer la zone de tout ce qui traîne (asteroides, vaisseaux ennemis). Pour vous aidez dans le repérage de vos ennemis, un radar symbolise en permanence la position relative de



Je l'avais oublié, mais c'est l'un des meilleurs jeux sur Amiga !



Des horizons intergalactiques pour les pourfendeurs du cosmos

tout objet immobile ou mobile par des pixels jaunes autour de votre vaisseau. Entre chaque niveau, vous pouvez grâce aux crédits racheter : vaisseaux (F1), maniabilité (F2), puissance de feu (F3), bouclier (F4). Evidemment, acheter les vaisseaux : vies, bon marché, vous pénalise à long terme pour les niveaux supérieurs. Pour passer ceux-ci, il vous faudra être équipé des onéreux

Que les lasers crépitent !

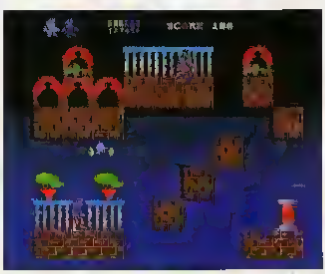
boucliers, tirs multiples, et maniabilité accrue, ce qui vous oblige à économiser vos vies. Au menu, vous pouvez choisir un mode deux joueurs en simultané, en concurrence ou en coopération. L'écran se scinde verticalement en deux, rendant le jeu plus difficile. Vous pouvez même vous affronter en duel dans une zone paramétrable. J'aime particulièrement le fait que les armes bonus perdurent, une fois acquises, tout au long de la partie et que l'on puisse racheter des vies. Bref, ce jeu est très bon et c'est dommage qu'on ne sache rien des auteurs. A noter : un cheat-mode en appuyant sur F10, vous démarrerez avec un bouclier, et un tir triple.

RÉFÉRENCES

Classe : jeu d'arcade
Nom : Transplant
Auteur : non documenté
Version : non documentée
Configuration : testé sur A2500/A1200
Statut : non-documenté
Source : Assassins games n° 38

Sonic Smartie head

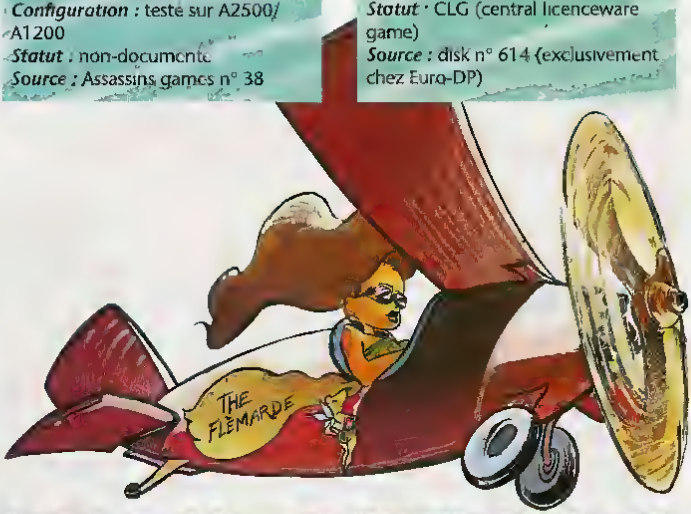
Il s'agit ici de récupérer des clefs posées sur les plates-formes d'un tableau, sans être touché par des grosses bestioles reptiliennes, et sans tomber dans l'eau (qu'est-ce-qu'on s'amuse chez Amiga Dream...). Ce petit jeu possède des tableaux dont la difficulté est croissante. Je le trouve amusant et de bonne facture pour un jeu du DP.



Fond dans la bouche, pas dans la main

RÉFÉRENCES

Classe : jeu de plates-formes
Nom : Sonic Smartie head
Auteur : non-documenté
Version : non-documentée
Configuration : testé sur A3000
Statut : CLG (central licenceware game)
Source : disk n° 614 (exclusivement chez Euro-DP)



Revendeurs de DP : AFIV 93 92 15 00, Attila 73 69 48 84, Bob Micro 59 59 39 65, Euro-DP, BP 3, 33390 St-Seurin de Cursac, FDS 20 02 06 63, Orion, Phoenix DP 59 82 95 00, Silicone DP 67 58 35 60.

AXE INFORMATIQUE : 92 , COURS JULIEN 13006 MARSEILLE

PARKING COURS JULIEN - METRO NOTRE DAME DU MONT LIGNE 2

TEL : 91.48.40.55 - FAX : 91.42.70.12

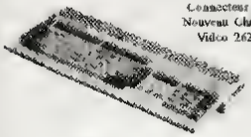
AMIGA CD 32

FOURNIE AVEC UNE MANETTE
+ JEUX
CABLE PERITEL
ALIMENTATION

2490 F

AMIGA 1200

AMIGA 1200 Processeur 68020 14Mhz
2 Mo extensible 10 Mo , Port PCMCIA, option SCSI
Connecteur CPU pour carte accélératrice
Nouveau Chip Set AA 32 bits, emplacement DSP
Vidéo 262 000 Couleurs 16 Millions



2490 F

AMIGA 4000

Commodore

PROMO

AMIGA 4000/030 Processeur 68030 - 25 Mhz
6 Mo de Ram - Disque dur 85 Mo - Kickstart et Workbench 3 0 Francise lecteur Haute Densite
1 76 Mo Video 262 000 Couleurs/16 millions

8990 F

PROMO

AMIGA 4000/040 Processeur 68040 - 25 Mhz
6 Mo de Ram -Disque dur 250 Mo-Kickstart et Workbench 3 0 Francise lecteur Haute Densite
1 76 Mo Vidéo 262 000 Couleurs/16 millions

HD A600/A1200 42 Mo	990 F
HD A600/A1200 85 Mo	1690 F
HD A600/A1200 220Mo	3890 F

AMIGA 1200+HD 42 Mo	3450 F
AMIGA 1200+HD 85 Mo	4150 F
AMIGA 1200+Monit 1942	5750 F

CARTES ACCELERATRICES

A1230 Turbo 68EC 030a 40Mh.	2990 F
A1230 Turbo ,1 Mo Ram 32 bits pour 1200	3790 F
A1230 Turbo, 4 Mo Ram 32 bits, copro 68882 a 40 Mhz	5190 F
Carte EXT 32bits Amiga 1200 + horloge	
1 Mo	1290 F
4 Mo	1990 F
copro 68881 /16 Mhz.	590 F
copro 68882 /33 Mhz.	990 F
EXT A500 512 Ko sans horloge	249 F
EXT A500 512 Ko Avec horloge	290 F
EXT A500 Plus 1Mo	490 F
EXT A600 avec horloge	490 F

ECRANS

Moniteur 1085S	1190 F
Moniteur 1084S	1490 F
Moniteur 1942	3390 F

ACCESSOIRES

SCANNER A MAIN 64 Niv de gris	990F
SCANNER A MAIN 256 Niv de gris	1490F
SOURIS AMIGA a partir de	129F
JOYSTICK a partir de	79F
BOITE DE RANGEMENT POSSO 3"5	139F
LECTEUR INT A500/A500+	550F
LECTEUR EXT 500/500+/600/1200	550F
LECTEUR EXT HD pour A1200	1290F
CONTROLEUR IDE 2"5 et 3"5 EXT pour A500 et A500+	1290F
Cable PERITEL Amiga	99F

BUREAUTIQUE

FINAL COPY II vf	890 F
PROWRITE 3 3	590 F
WORDWORTH vf	830 F

GRAPHISME

DPAINT IV AGA	830 F
BRILLIANCE	**1690 F**
CALIGARI vf	1590 F
IMAGINE 2 0	1990 F
IMAGINE 3 0	NC
REAL 3D V2 0	3700 F
ESSENCE	590 F
AD PRO V2 3	1690 F

TITRAGE

SCALA MM211 vf	1990 F
SCALA MM300	**2990 F**
N°1 TITLER	590 F
MONTAGE 24	NC
MEDIA POINT	NC

UTILITAIRES

DIRECTORY OPUS vf	690 F
SAS/LATTICE C++	2890 F
AMOS vf	550 F
AMOS Pro	890 F
AMOS COMPILER	390 F
QUATERBACK V5 12	390 F
QUATERBACK TOOLS	590 F

MUSIQUE

DSS+ vf	990 F

IMPRIMANTES

HP DESKJET 510	2490 F
HP DESKJET 500C	2990 F
HP DESKJET 550C	3990 F

OPTIONS

POUR AMIGA 4000/030

HD 170 Mo	+500 F
HD 250 Mo	+1000 F
HD 340 Mo	+1500 F

POUR AMIGA 4000/030 & 040

4 Mo supplementaire SUPER PROMO

BON DE COMMANDE à renvoyer à : AXE INFORMATIQUE VPC 92 , COURS JULIEN 13006 MARSEILLE

GARANTIE 2 ANS UNIQUEMENT SUR L'UNITE CENTRALE-REMISE 2% POUR PAIEMENT COMPTANT CREDIT A MENSUALITES SANS INTERET*

** Après acceptation du dossier*

NOM _____

ADRESSE _____

VILLE _____

MON ORDINATEUR _____

DESIGNATION	QUANT	PRIX	MONTANT
FRAIS D'ENVOI*			

☐ CR ☐ CCP

DATE

SIGNATURE

*POSTE 50F/TRANSPORTEUR 90F PAR COLIS/C R 70F TOTAL

DREAM TOP

Scala MM300
faites les présentations !

A la une du labo ce mois-ci : Scala MM300 (mais jusqu'où iront-ils ?), "L'empreinte des géants" (la suite et fin de notre dossier "marquant" sur les imprimantes) et un logiciel de compression de données : Disk expander. Tout ça ? Et oui, tel est notre destin, à nous Amigadreamers, de transmettre la connaissance... (quelle prétention, tout de même !).

FRED BOURBON

Le multimédia : tout le monde en parle, peu savent véritablement ce que c'est. En fait, il s'agit du rassemblement de l'image, du son, des informations et de tout ce qui sert à communiquer. Si vous avez la chance d'utiliser un Amiga vous devez savoir qu'avec ses nombreux processeurs dédiés à chaque tâche, c'est assurément le meilleur ordinateur pour des applications de ce type. Toutefois, pour profiter pleinement des aptitudes de la machine, il faut lui adjoindre des extensions.

L'usage d'un programme à des fins essentiellement commerciales est la raison pour laquelle *Scala MM300* rentre dans la catégorie des programmes "professionnels". La configuration minimum impose la présence de 3 Mo de mémoire, d'un disque dur, et, si possible, d'une carte accélératrice. Le programme tourne à partir du Workbench 2.04 mais il sait aussi exploiter le tout récent mode AGA.

Premier échelon

Le domaine d'utilisation de *Scala* est très vaste, il sait tout présenter : les textes, les images, les animations, le son, la vidéo, si vous avez un lecteur laser, il sait aussi être interactif dans ses applications. Ainsi, grâce à lui, journaux vidéographiques, habillages et titrages vidéo, bornes interactives, aide à la vente, etc. deviennent très simples à réaliser. Si vous n'êtes pas artiste, le programme offre près de 80 fonds de pages prêts à l'usage et 19 polices de caractères, chacune en plusieurs tailles, répondant à la majorité des besoins. De plus, un grand nombre de pictogrammes sont à votre disposition et peuvent agrémenter les textes.

Il faudra donc disposer de place sur le disque dur pour installer l'ensemble qui se trouve sur neuf disquettes compressées. Une clé de protection se place entre la souris et l'Amiga ou sur le port joystick comme vous le montre la figure 1. Vous apprécierez l'épais manuel clair, didactique et surtout en bon français, comme le programme du reste.

L'escalade

Une fois le programme lancé, l'utilisateur se trouve devant une suite de lignes, qui vont se remplir au fur et à mesure de la création de la présentation. Sans attendre, le choix d'un fond s'impose. On clique sur "nouvelle" et le contenu de votre disque dur apparaît, au sens propre et au sens figuré car une option permet de montrer les images et les animations sous forme d'icônes de taille réduite mais suffisante pour reconnaître le contenu d'un fichier. Les images de fond de *Scala* sont regroupées dans un tiroir dont l'accès est direct et un petit clic permet d'obtenir l'éditeur de page que vous montre la figure 2.

Après avoir inscrit un mot, beaucoup d'effets peuvent lui être associés. Le contour, l'ombrage, le relief, tout est réglable jusqu'à l'inclinaison positive ou négative des italiques. L'éditeur reconnaît toutes les formes de polices de caractères et

Figure 1 : du texte, des brosses : pour Scala tout est bon

sait les redimensionner à loisir (voir figure 3). Si vous voulez, il est possible de charger une brosse, la palette de couleurs se recalcule automatiquement pour la meilleure fidelité des couleurs, de plus un traitement mathématique repartit les pixels pour conserver un "piqué" d'image precis dans le cas de digitalisations.
Le fond, les textes et les brosses sont totalement independants, ce qui permet de positionner les éléments

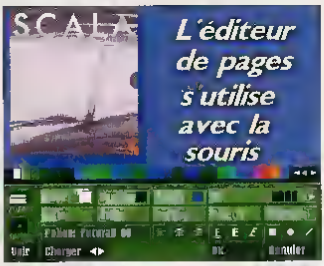


Figure 2 : une interface 3D tres accessible

de l'image à la souris en maintenant le bouton de gauche enfonce, le bouton droit sert à la disparition du menu d'édition. Pour rendre la page plus dynamique, un grand nombre d'effets d'apparition et de disparition des textes et brosses sont proposes dans la chronologie que vous voulez. Tout est prevu pour l'interactivite, le dessin des boutons en relief est automatise, il suffit de les encadrer et de prévoir le renvoi à une autre page du script, un son sera eventuellement associé à l'action de l'utilisateur ainsi que l'échange de plusieurs couleurs donnant l'impression que le bouton s'enfonce physiquement (figure 3). Si, au lieu d'une page, vous désirez projeter une animation, la procedure est la même et vous pouvez éditer la première et la dernière image realisant ainsi de l'animation dans l'animation ! La diffusion peut aller jusqu'a 50 images par seconde. Lorsque toutes ces mises en formes sont terminées on appuie sur OK et la création de page est enregistree.

En haut de l'échelle

Après avoir repeté les operations décrites precedemment plusieurs fois, le menu principal d'édition de script s'est rempli ligne après ligne. Il est possible de déplacer celles ci à la souris pour modifier l'ordre d'apparition. La encore, une option permet de visualiser les differentes images sous forme d'icônes pour plus

Figure 3 : quelques unes des possibilités d'habillage

de clarte. La dernière etape consiste a associer des événements à chaque page : le son qui peut même être echantillonne depuis *Scala* si vous avez le périphérique approprié, son format peut être DSS que les fideles lecteurs connaissent bien, soundtracker, smus ou iff. Cet accompagnement sonore accepte tous les paramètres : entrée et sortie, pénode, volume, balance droite/gauche et lecture directe du disque dur. Vous pouvez aussi utiliser des variables dont la valeur se modifie en fonction des actions de l'utilisateur, ceci permet par exemple d'automatiser un affichage de score sportif ou l'appui sur une touche modifie le tableau des points des joueurs automatiquement. Un executable peut se lancer au cours d'un script qu'il soit Arexx (*Scala* est entierement controlable) ou encore Workbench, Cli ou Shell : pourquoi pas l'affichage de l'heure à partir de l'horloge interne ?
Enfin, les transitions d'une page à l'autre, meme si celles-ci sont de résolutions differentes, sont tres variées et interdisent la lassitude du spectateur, la vitesse d'execution est évidemment réglable (figure 4). *Scala multimédia* existe en deux versions : la version *MM211* pour environ 1 500 francs et la version *MM300*, celle de ce test, qui vaut environ 3 000 francs. Une mise à jour est possible aupres de CIS (Pessac), distributeur du logiciel pour la France.

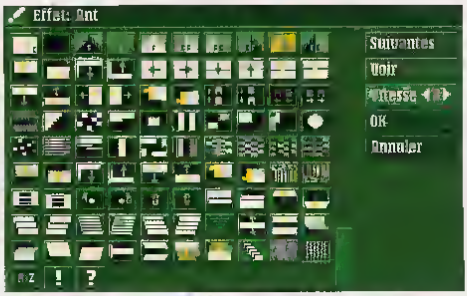


Figure 4 : que d'effets de transition de pages !

Scala MM300

En hausse

▲ *La facilité d'emploi*
▲ *L'efficacité des présentations realisees.*
▲ *La richesse des éléments graphiques fournis.*

En baisse

▼ *Un outil necessitant un materiel de professionnel ou d'amateur eclairé.*
Rien d'autre à en croire la Dreamette, on peut lui faire confiance.

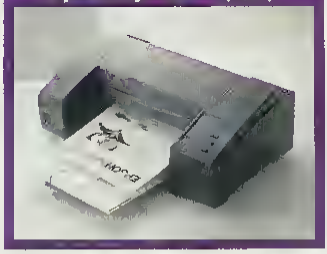
L'empreinte des géants *(fin)*

FRANÇOIS PINAULT

Ce dossier sur les imprimantes, dont le premier volet est paru dans le numéro 3 d'Amiga Dream touche a sa fin. Pour cette seconde et dernière partie, nous avons classe les imprimantes par constructeurs.

Epson a imposé son standard de communication avec les imprimantes de même technologie (emulation Epson). Dans la gamme tres vaste d'imprimantes matricielles, je ne citerai au passage que les neuf aiguilles monochrome (*LX 800* et *850*), les 24 aiguilles *LQ 100* (n/b) et *860* (couleurs) qui possedent toutes des drivers sur Amiga.

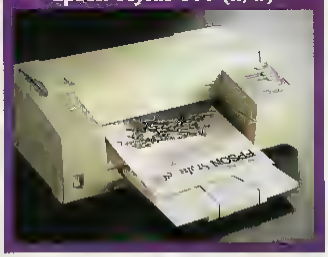
Epson Stylus 300 (n/b)



Cette petite imprimante matricielle a jet d'encre (48 buses) fonctionne sous émulation ESC/P2 (le seul driver disponible sur Amiga est *Studio* de Wolf Faust). Elle est peu encombrante et fournit une sortie d'une qualite remarquable (360x360 DPI). Sa cartouche d'encre coûte 169 F HT pour une autonomie d'environ 700 pages de 1 000 caracteres.
Prix public approximatif : 1 985 F HT

La Stylus 300 avec Studio

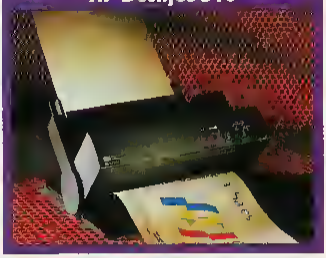
Epson Stylus 800 (n/b)



Ce nouveau modèle de *Stylus* est tres prometteur. Elle est plus rapide et la technologie de sa tête d'impression MACH offre une meilleure precision d'impression à 360x360 DPI. Sa cartouche d'encre coute moins cher que celle de la *Stylus 300* qui fait partie de la tête d'impression : 80 F HT pour une autonomie d'impression equivalente a la *Stylus 300* !
Prix public approximatif : 2 269 F HT
Au salon PC Forum 94, rebaptisé IT Forum, Epson presentera une nouvelle imprimante jet d'encre *Stylus* couleurs (à bientôt)

La Stylus 800 avec Studio

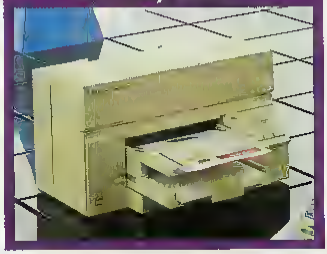
HP Deskjet 310



La Deskjet 310 avec Studio

Tout comme Epson, Hewlett Packard propose ses modeles d'émulations standards. C'est une imprimante jet d'encre portable qui a une autonomie de 100 pages. Un kit couleurs est optionnel. Sa résolution d'impression maximum est de 300 DPI. Elle fonctionne en emulation HP PLC3 (*Studio 2.0* supporte cette émulation).
Prix public approximatif : 1 990 F HT (2 399 F HT pour le modele portable)

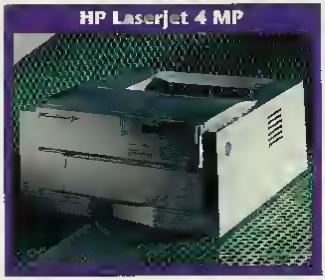
HP Deskjet 1200C



C'est une tres bonne imprimante à jet d'encre thermique. Elle supporte le papier A4 standard, couché, glacé, transparent. Elle a une résolution graphique de 300 DPI maximum, mais le resultat est tout à fait a la hauteur. Elle fonctionne en émulation HP PLC 5 (*avec Studio 2.0*).
Le modele *HP 1200C* possède en option une émulation postscript niveau 2 en interne ce qui la rend directement utilisable en PAO (*PPage* et *Page stream*). Sa mémoire en standard de 2 Mo est extensible à 26 Mo (20 Mo pour le modele *1200C/PS*). Elle dispose de 45 polices de caracteres en interne. Elle fonctionne avec quatre cartouches d'encres

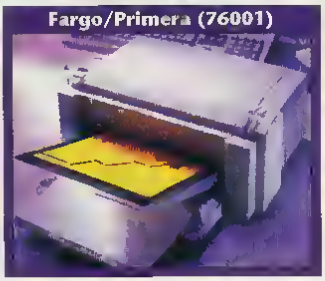
Le résultat avec la Deskjet 1200C

(CYMB). Les cartouches d'encres couleurs coûtent 218 F HT par composante, et 187 F HT pour la cartouche noire.
Prix publics approximatifs : 12 870 F HT (18 900 F HT pour la *Deskjet 1200C/PS*)

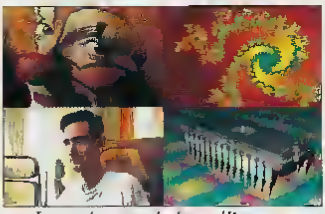


Voici la nouvelle imprimante laser n/b haute performance d'HP. Elle fonctionne en émulation Adobe HP PLC 5 et Adobe PostScript niveau 2. Elle a une résolution à l'impression de 600 DPI et 80 polices de caractères en interne. Sa vitesse d'impression est de 4 pages/minutes. J'ai comparé la sortie de la *Laserjet 4 MP* (600 DPI) avec celle d'une *Laserjet 4 ML* (300 DPI). On obtient bien un dithering à l'impression deux fois plus fin avec les mêmes réglages sous *Studio 2.0* (dithering Floyd & Steinberg) bien que les paramètres d'impression ne soient pas les meilleurs dans le cas de l'impression à 600 DPI sur la *Laserjet 4 MP*.
Prix public approximatif : 11 600 F HT

La Laserjet 4MP en 300 et 600 DPI



C'est une imprimante couleurs à transfert thermique sur tout papier qui possède aussi un kit sublimation thermique en option (kit photo-réalistic) pour une meilleure impression sur un papier spécial. Le premier driver pour l'Amiga est fourni avec cette superbe machine. Le test d'impression a été réalisé sous *ADPro* avec le mode de dithering Floyd & Steinberg. Un driver spécial pour *ADPro* est en cours de développement chez Asdg aux Etats-Unis. La résolution est de 200 DPI. Il faut 2,5 minutes pour imprimer une page. Il est possible d'imprimer sur un film transparent pour utiliser avec un rétro-projecteur. C'est l'imprimante idéale pour faire du transfert d'image sur tee-shirt ! Son autonomie est de 115 sorties en trois couleurs (CYM), 80 sorties en quatre couleurs (CYMB) et 400 sorties en noir et blanc.



Le résultat avec la FargoPrimera

Prix publics approximatifs :
Primera couleurs (avec câble parallèle, centronic) : 8 990 F HT
Kit thermo-sublimation : 2 590 F HT
Ruban 3 couleurs : 350 F HT
Ruban 4 couleurs : 450 F HT
Ruban monochrome : 330 F HT
Elle est en démonstration sur Amiga chez Mad (Paris).

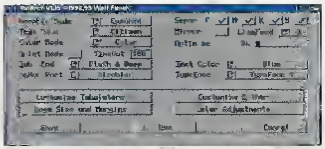
Les gestionnaires d'impression

● **Turbo print professional 2.0**

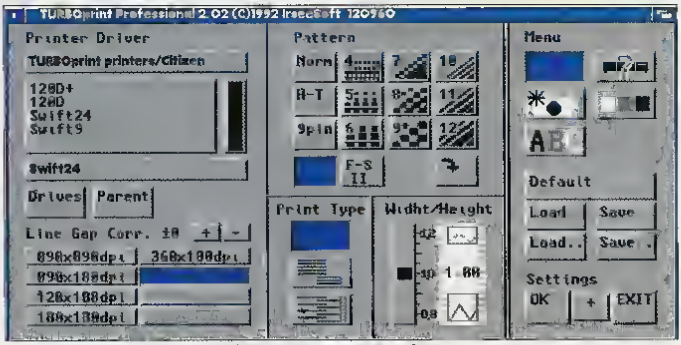
C'est un programme de remplacement du gestionnaire d'impression du Workbench. Il gère lui-même l'accès au port parallèle ou série, ce qui le rend plus rapide pour imprimer. Il dispose de réglages pour l'impression graphique comme la correction des couleurs, le choix du mode de dithering, du mode d'impression, couleur du texte imprimé, etc. Il propose une fonction de lissage avancée destinée à supprimer les effets d'escalier. Son écran de contrôle peut être appelé avec une simple combinaison de touche. Il est compatible 1.3, 2.0 et 3.0. Il permet d'imprimer des posters ou des images en miroir (pour les transferts sur tee-shirt). Il a une fonction "printscreen" pour un vidage graphique de l'écran ou d'une portion d'écran. Il permet d'imprimer en séparation de couleurs. *Turbo print professional 2.0* est disponible chez Archos (Verrière le Buisson) au prix approximatif de 490 F TTC.

● **Studio 2.0**

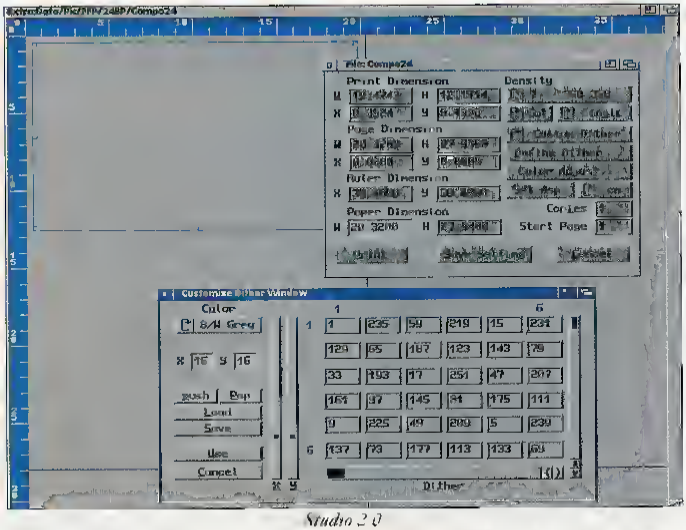
Studio 2.0, ou comment redécouvrir son imprimante ! (rappelons que la liste des drivers d'impression a été fournie sur la disquette Amiga Dream n°3). *Studio 2.0* est composé de plusieurs parties : il commence par un programme d'installation du driver et des programmes annexes, quand vous achetez *Studio*, vous recevez une disquette remplie des drivers pour la quasi-totalité des drivers du marché (voir la liste des drivers d'impression sur la disquette du précédent



Programme de préférences de Studio



Turbo print professional 2.0



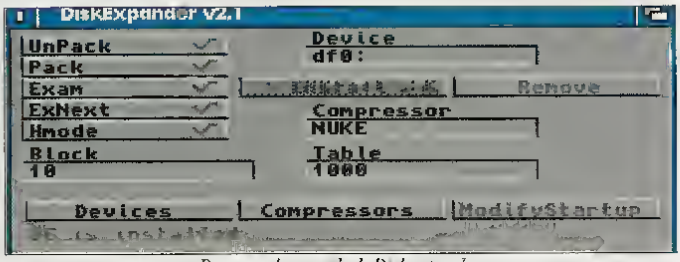
Studio 2.0

magazine), il y a aussi un programme de préférence différent par imprimante ou type d'émulation d'imprimantes, et enfin un logiciel d'impression d'images au format IFF. Dans sa documentation, Wolf Faust nous explique comment le Printer.device est limité à 4 096 couleurs et à 16 niveaux de gris. *Studio* quant à lui travaille jusqu'à 16,8 millions de couleurs et les 256 niveaux de gris pour ses algorithmes de dithering. *Studio* est compatible 1.3, 2.0 et 3.0 (mais en 1.3 il n'a qu'une interface texte sous Shell). *Studio* installe automatiquement la version 68000 ou 680x0 du driver. Il installe aussi au choix pour certaines imprimantes la version du driver pour *Page Stream*. Il a une gestion de la mémoire vive optimisée pour utiliser avec des petites configurations. Le principal avantage de *Studio* par rapport à tous les autres gestionnaires d'impression, c'est qu'il exploite au maximum les caractéristiques des imprimantes les plus récentes (exemples : sélection des modes d'impression, de la police de caractères et de sa couleur, du type de papier utilisé, du sens d'impression, de la taille du papier et de la zone d'impression, de la couleur du texte, de la police à télécharger quand c'est possible, etc.), et que la documentation décrit ces fonctions spéciales pour chacun des programmes de préférence de ces imprimantes. Ce manuel décrit même les méthodes d'impression et les réglages pour obtenir la meilleure impression possible. *Studio* peut être piloté sous AREXX, ce qui le rend interfaçable avec la plupart des applications n'ayant pas un aussi bon module d'impression graphique. Un nombre assez déroutant de types de dithering sont prédéfinis mais bien expliqués dans le manuel, et vous pouvez sous un éditeur du programme de préférence, créer et sauvegarder vos propres matrices de dithering. L'un des inconvénients avec *Studio*, c'est que sa documentation est trop technique (pour un novice). Un autre problème vient du fait que son gestionnaire d'impression ne redirige pas la sortie d'impression des applications, mais il se place après le gestionnaire d'impression standard du Workbench, ce qui impose plusieurs règles à respecter pour obtenir une impression graphique correcte avec *Studio* et les applications habituelles (mais tous est clairement dit dans la notice). Les personnes intéressées pour se procurer le logiciel *Studio* et sa documentation en français peuvent écrire au magazine pour obtenir des informations. En guise de comparaison des gestionnaires d'impression, je vous donne une image imprimée sur ma vieille *Swift 24* au ruban usé avec *Studio* et *Turbo print professional*. En dehors du fait qu'il faut passer beaucoup de temps pour trouver les bons paramètres d'impression, le but du test fut atteint dans les deux cas : ces gestionnaires suppriment l'effet de "banding" du gestionnaire d'impression standard du Workbench.

Test d'impression avec la Swift 24 : à droite avec Studio, à gauche avec Turbo print

Compressions

FRANÇOIS PINAULT



Panneau de contrôle de Disk expander

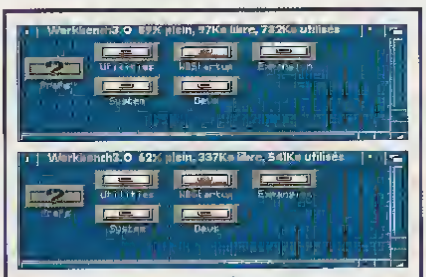
Disk expander, tel est le nom de ce logiciel qui permet de compresser les fichiers inscrits sur un device (disquette ou disque dur) pour gagner de la place (jusqu'à 50-70%) et de stocker davantage. Les programmes et les données sont accessibles normalement, et la compression/décompression se déroule de manière transparente.

Le logiciel une fois installé est configurable à l'aide de son interface graphique, ce programme reste donc accessible à tout le monde. Le programme de configuration permet d'assigner à une partition ou un volume l'algorithme de compression le mieux adapté (compromis entre vitesse et efficacité).

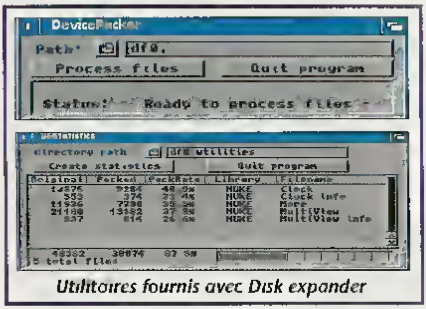
Utilisant le système de fichier, *Disk expander* est compatible avec l'ensemble des contrôleurs et des disques durs pour Amiga. En plus du programme de configuration, vous trouvez *DevicePacker* qui comme son nom l'indique, est un programme de compression de répertoire ou de volume complet accessible graphiquement à la souris, et *DEStatistics*, un programme de statistiques sur la compression des fichiers sur les disques. Les librairies de compression ont les caractéristiques suivantes :

- EPU0 : pas très rapide, mais assez peu gourmand en mémoire (algorithme LZSS),
- EPU1 : interface graphique pour utiliser la LH library (Fred Fish #436),
- NUKE : utilise pour compresser lentement des fichiers qui seront lus souvent, et donc qui demandent à être décompressés rapidement, il est toutefois très gourmand en mémoire (algorithme LZ77 (XPK library)),
- BLZW : il est un peu moins efficace que NUKE mais plus rapide, il requiert beaucoup moins de mémoire, et décompresse assez vite (algorithme LZW (XPK library)),
- FAST : il est deux fois plus rapide de décompresser les fichiers que NUKE pour une compression identique au mode BLZW, par contre il requiert plus de mémoire que ce dernier (algorithme LZRW1 (XPK library)).

Disk expander est distribué en France par Cuda Informatique. ■



Disquette Workbench avant et après la compression des fichiers.



Utilitaires fournis avec Disk expander

Disk expander

En hausse

▲ *Disk expander fonctionne avec toutes les versions d'Amiga (1 Mo minimum) avec ou sans disque dur.*

▲ *Son prix attractif (environ 345 F)*

En baisse

▼ *Ne fonctionne pas encore avec le RAM disk et sous CrossDOS.*

▼ *La documentation est pour le moment en anglais.*

Dream prof

Algorithme de compression :

C'est une formule magique dans un programme qui tente de réduire la taille des données binaires. Il existe beaucoup de ces formules dans les manuels de programmation dont l'efficacité est souvent proportionnelle à leur complexité.

Vous allez mor

Chose promise, chose due, voilà la visite approfondie de Cinemorph junior livré sur la disquette Amiga Dream n°3. En fait pas si junior que cela car nous allons étudier un exemple où plusieurs zones de l'image subissent des transformations à des allures différentes. Prêts pour la métamorphose ?

FRÉDÉRIC BOULLIER

Cinemorph junior vous permettra des effets supplementaires dans vos métamorphoses, ici des oreilles vont pousser a votre serviteur qui, ensuite, prendra le faciès d'un rongeur électrique sans mercure. Si tout va bien, a la fin de cette rubrique pratique vous devriez etre prets pour tous les morphings qui vous passent par la tête. L'animation de cet article a été réalisée sur Amiga1200.

Cette animation, prend beaucoup de place et devra etre enregistrée sur une disquette vierge si vous n'avez qu'un Mo Donc, pour ceux qui n'ont pas la chance d'avoir un disque dur, il faut formater une disquette. Pour ce faire, il faut démarrer l'Amiga avec sa disquette système, se munir d'une disquette neuve, puis suivre les instructions du manuel de l'ordinateur. Dreamette me fait remarquer qu'il ne faut surtout pas formater la précieuse disquette de couverture qui doit, au contraire, être protégée en écriture. Afin d'éviter toute erreur, vous appellerez votre disquette formatée "essai". Sur cette disquette il faudra également copier le tiroir "pratique" de la disquette de couverture.

Les images choisies sont en 16 niveaux de gris et en basse résolution afin de pouvoir se calculer sur les plus petites configurations mais le principe d'utilisation du logiciel est le même quelque soit la taille des images utilisées. Toutefois, les deux images de début et de fin affichées dans *Cinemorph* doivent présenter les mêmes caractéristiques de resolution et de palette. Pour se procurer des images, pensez au Domaine Public qui en offre une grande quantité.

Le commencement à tout des petits lapins roses, j'arrête de morpher

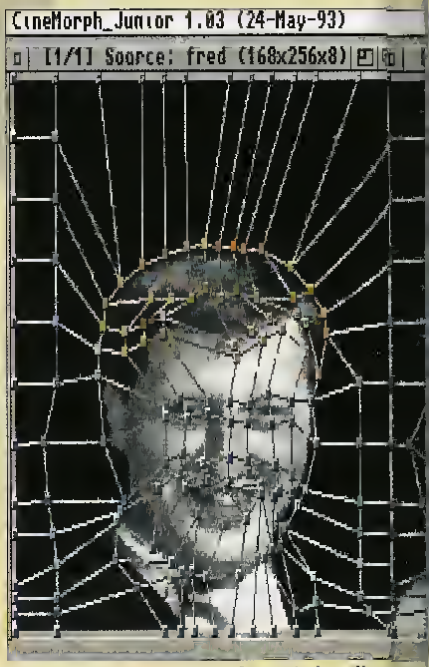


Figure 1 : la grille sur les

Morphing base

Lorsqu'il s'agit de visages, le meilleur résultat sera obtenu si vous faites coincider la position des yeux sur les deux images. En effet, lorsqu'on regarde un portrait, on a tendance à le regarder dans les yeux et l'animation doit se creer autour. Le decor etant planté, démarrez la machine avec la disquette Amiga Dream n°3, lancez le programme *Cinemorph*, voila, comme ça, puis, avec le bouton droit de la souris dans la barre menu en haut et à gauche faites "project open"..., retirez la disquette susnommée et inserez celle que vous avez appelée "essai". Dans la boîte de dialogue cliquez en bas sur "disks" puis plus haut sur "DF0:",

rpher !

les contours des visages

ensuite sur le tiroir "pratique" et enfin sur "projet" zzz ouf ! Le programme demandera alors d'introduire alternativement les disquettes Amiga Dream et "essai" conformez vous a ces requêtes en évitant d'attraper un "disquette elbow" Si tout se passe bien vous devriez avoir sur votre ecran la meme chose que la figure 1.

Le morph en forme

Sans attendre, vous pouvez maintenant lancer le calcul : avec le bouton droit de la souris vous allez attraper à droite dans la barre menu "render" puis "lores", ensuite, toujours dans le menu "morph", puis liberez le bouton sur "render animation". Une boite de dialogues s'ouvre a nouveau, cliquez sur disks puis sur DF0: et donnez le nom que vous voulez. A partir de maintenant, il suffit de répondre "ok" a tout ce qui vous est propose et le programme enregistrera cet exercice animé sur la disquette "essai". Pour visualiser le résultat il faudra soit prendre un programme de dessin comme *DPaint* ou *Brilliance*, ou encore vous procurer un afficheur d'animation dont, une fois de plus, le Domaine Public regorge.

Detaillons maintenant les parametres. Dans la barre menu faites "project new", les images s'effacent et nous pouvons recommencer. Vous trouverez la rubrique "cell" du menu, c'est dans cette colonne que vous pouvez charger une image dans une des deux fenêtres que l'on active simplement en cliquant dedans. Si vous n'avez pas d'image personnelle, vous pouvez reprendre "fred" dans la première et "lapin" dans l'autre. La premiere etape consiste a déplacer les points clés pour entourer les zones à métamorphoser. Vous remarquez qu'en deplacant un point avec le bouton de gauche de la souris maintenu enfonce, son homologue dans l'autre tenêtre s'illumine également. Ceci permet de faire correspondre precisément les polygones entre les deux images, par exemple le tour de la bouche correspond point par point d'un visage à l'autre. Ce placement des points doit être tres minutieux car c'est essentiellement de lui dont depend la réussite du morphing. Pour une plus grande précision, il y a une fonction "zoom in" (menu-window), comme son nom l'indique, le contenu de l'image est grossi, plusieurs fois si vous voulez (figure 2), le pavé de flèches du clavier sert alors à faire defiler les images grossies dans leurs fenêtres qui reagissent toujours simultanément. La fonction "zoom out full" restitue la totalite des images. D'autre

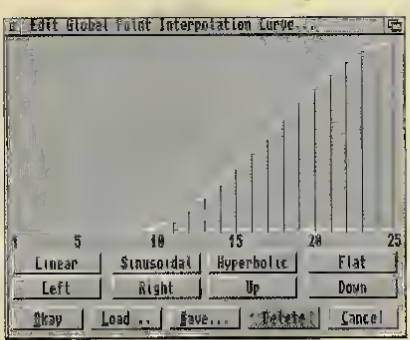


Figure 3 : le reglage general de la vitesse d'animation

Productions PARTY III/Aare'93
- EYE MIND/FOCUS DEZIGN
- ARTE/SANITY
- BLOOM/SILENTS
- EMPTY HEAD/REDNEX (Spécial A1200)
- ORIGIN/COMPLEX (Spécial A1200, la numéro 1!)
- Compilations des Intros/Demos PARTY III (3 Disks)

O.R.I.O.N Diffusion

12 Frs/disk Port inclus!
(80 Frs/disk pour le Shareware)
1 Disk gratuit par tranche de 10

Reglement par cheque ou Mandat
Option envoi Colissimo 12 Frs
Option envoi en Recommandé 10 Frs
Option Contre Remboursement 50 Frs

Extrait du Catalogue

Antivirus
VIRUSZ 3 07
ANTICLOVIR 2 0
VIRUS CHECKER 6 30

Base de données
AMIGABASE 1 31 Sqbd
BBASE III 1 4 Sqbd
SOLDF 97 3 Base SQl
VIDEOMAXE 4 12 Gestion de cassettes vidéo
GENEALOGIST 3 04 Gestion de son arbre généalogique

Utilitaires de sauvegardes et de récupérations de fichiers
ABACKUP 4 03 Sauvegarde DD
BACKUP 3 31 (2 Dsk) Sauvegarde DD
SOFTLOCK 1 02 Mot de passe sur DD
DISKSALV2 11 28 Réparateur de Disks

Editeurs de musiques (Tracker)
PROTRACKER 3 1 L'incontournable!
OCTAMED 2 0 Si connaix, version Dp
QUADRACOMP 2 0 Sous Workbench
MED 3 22 Nouvelle version!

Special 1200/4000
KILL AGA 2 0 Coupe le mode AGA
W@ KILL AGA Version Workbench
QUICKGRAB 1 0 Capture d'écran IFF AGA COLOR ICONS Icones 16 coul.
MAGIC WB Icones supplies pour WB
RELOKIT 1 3 + FAKE MEMORY Passe du Kickstart 3 0 au 1 3 et change les 2M en 512K de Chip et 1 5M de Fast
ANIMAN 5 2 Reconnaissance vocale

Langages de Programmation
OBERON 3 0 Compilateur Oberon.
AMIGA PASCAL 1 0 Comp Pascal.
AMIGA E 2 1b Compilateur E
UNSW PROLOG 1 0 Comp Prolog.
POWERLOGO 1 1 Comp Logo
FALSE 1 1 Compilateur False
GAMBIT COMP+TERP 1 8(2 Disks)
A68K 2 73 Assembleur
OAKLISP (2 Disks) Comp LISP
DCQ 1 2 (2 Disks) Comp Pascal.
SCHEME2C (3 Disks) Comp LISP
DICE 2 06.21 Compilateur C
ACE 1 1 Compilateur Basic
ADAFD 1 11 (9 Disks) Comp ADA.
J 6 2 Compilateur J
ASPECT 2 0 (3 Disks) Comp Aspect.
TURBODEX 1.2 Compilateur DBX.
HELIOSFORTH 4 0 Comp FORTH.

Documentations & exemples
ROMKERNAL 3eme edition(2 Disks)
CMANUAL 3eme edition (5 Disks)
JPEG FAQ 16/05/93 Pour connaitre le format JPEG
A1200HD 2 0 Comment installer un disk Dur 3 1/2 dans un 1200
IBM KEYBOARD INTERFACE Comment installer un clavier PC
INTRODUCTION TO AREXX Mise en oeuvre et exemples sur AREXX
AREXX GUIDE 1 0 Tutoriels et exemples pour apprendre AREXX
REXXPROGS Multitude de progs
ASM&URS Aide a la programmation et a l'optimisation du 68020 (A1200)

SELECTION SHAREWARE - 30 Frs/disk
- AMOS UPDATE 1 36 Vf
- AMOS UPDATE COMPILER 1 36 Vf
- AMOS PRO UPDATE 1 12 Vf (Version 2 0 non Dp!)
- DDMPUB & CO #6 [Le magazine du DP]

JUKEBOX STORY!
Nouvelle collection contenant les modules des dernières productions répertoriés par taille, nom d'auteur, origine et par style musical! Déjà plus de 500 modules disponibles.

COLLECTIONS DISPONIBLES

FISH 1 - 960 et plus	SCOPE 1 - 220
CAM 600 - 840 et plus	ASSASSINS GAMES 1 - 150
AMOS PDL 1 - 359	TSWF 1 - 28 et plus
DPAT 1 - 48 et plus	JUKEBOX STORY 1 - 70 et plus

MEGADEMOS, MUSIC-DISK, SLIDESHOWS, ANIM, PORNO-ROTIGUES...
Mais aussi des Modules, Samples, Fontes Adobe & CompuGraphics, Icônes, Jeux.

Constellation V4.2 Rev 11.0
"La Bible du chercheur de Dp"
Découvrez le plus convivial des catalogues de Dp contenant plus de 5000 disks répertoriés dans **une véritable base de données**. Une multitude d'options telles que le tri par codes, par auteure, par logiciels, multi-recherche, impression, hypertexte, commentaires... Compatible sur TOUS les Amigas!
Catalogue complet sur 3 disks : 20Frs

O.R.I.O.N *Diffusion*
(Association Loi 1901)
BP 299 - 61008 ALENCON Cédex

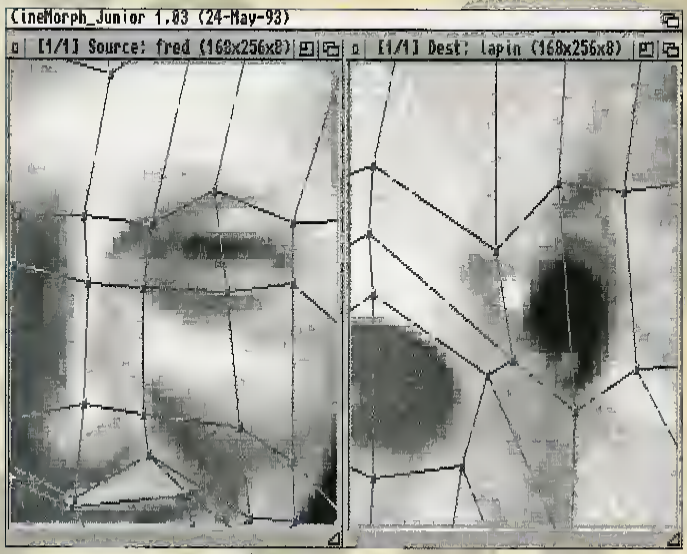


Figure 2 : le zoom permet des positions précises

part, si la grille n'est pas assez fine vous avez la possibilité d'ajouter des points avec "add row" (menu-point) qui ajoute une ligne entière sous le point actif et "add column" qui ajoute une colonne entière à droite du point actif, ces opérations peuvent se faire à tout moment de l'élaboration du maillage.

Le visage amorphe

Vous avez à présent vos deux grilles en place, il reste à programmer la vitesse de transformation de celles-ci. Cette opération se règle globalement avec "edit tweening" dans le menu "cell", des vitesses vous y sont proposées : linéaire, sinusoïde, hyperbolique ... Mais dans le cas présent nous allons le faire démarrer vers l'image 15, le temps que les oreilles me poussent. Vous allez donc dessiner cette courbe en maintenant le bouton gauche enfoncé et vous verrez les sommets se modifier au fur et à mesure. Le but du jeu est de reproduire la courbe de la figure 3 où les premières images ne subissent aucun déplacement. Et les oreilles alors ? Pour leur faire subir une pousse rapide, il faut leur donner une vitesse différente. Afin de sélectionner plusieurs points simultanément vous pouvez placer le curseur sur une région sans point, et, en maintenant la pression sur le bouton gauche, vous verrez en déplaçant la souris se tracer un rectangle dans lequel tous les points seront sélectionnés. Vous pouvez aussi cliquer sur les points que vous voulez activer en maintenant le shift du clavier enfoncé. Après cette opération, cherchez dans la barre menu la colonne "point" au bas de laquelle se trouve également "edit tweening" mais qui s'applique uniquement aux points sélectionnés. Dans notre exemple, le déplacement se fait avant le reste du visage, la courbe grimpe donc dès la deuxième image pour atteindre son sommet très rapidement comme le montre la figure 4. Et c'est tout ! relancer le calcul de l'animation comme il est décrit plus haut et le tour est joué.

Morph qui peut

Pour finir je vous rappelle quelques trucs et astuces : le cadrage des yeux qui doit être le plus identique possible entre les deux images, même si tout le reste est très différent, la grille qui doit être travaillée précisément et à la loupe, n'oubliez

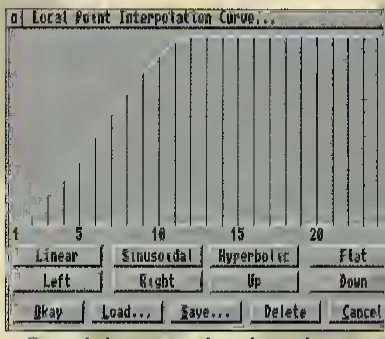


Figure 4 : les points actifs ont leur réglage propre

pas la proposition de l'Atelier numérique dans le numéro 3 pour digitaliser vos photos d'identité (on peut beaucoup rire dans les Photomatons), enfin les disquettes du domaine public qui proposent souvent des digitalisations ou encore des players d'animation. Bon morphing à tous !

CUDA Informatique

9, Rue Saulnier, 75009 Paris

Tel 1-42.46.47.60
Fax 1-42.46.47.01
VPC Uniquement

Les Prix, Le Service, La Valeur, La Qualité, Ouvert de 10-13h et de 14-19h du Lundi au Vendredi

Accessoires

ROMSHARE Sélecteur électronique de Kickstart
A500 /2000 280.-- TTC A600 329.-- TTC
Rom 1.3 ou 2.0 170.-- TTC
POWERSCAN 1290.-- TTC
Scanner à main, 64 niveaux de gris, 400 DPI
AlfaDrive Controlleur IDE A500 1129.-- TTC
AlfaMouse Souris Amiga 400 DPI Compatible CD32 170.-- TTC

News !!! Produits ICD News !!!

Trifecta 500/2000

- Le seul controlleur pour Disque Dur IDE 2,5"/3,5" et SCSI et SCSI II
- Ext Ram jusqu'a 8 Mb. Switcher Disable pour les jeux !
- Le controlleur le plus rapide du marché pour Amiga

A500 1790.-- TTC A2000 1490.-- TTC

Controlleurs SCSI A2000 599.-- TTC
Extension Memoire A2000 0-8 Mb. 590.-- TTC
Contactez - nous pour les autres produits

Lecteurs :

PC880 E Externe tout Amiga 550 -- TTC
PC880B *Nouvelle version*
Lecteur Externe avec Hardcopier (Blitz) et antivirus incorporé Nouveaux avec sélecteur électronique par la souris
790.-- TTC Avec Cyclone & Xcopy 950 -- TTC
PC881 Interne A500 499 -- TTC
PC882 Interne A2000 599 -- TTC

Nouveautée

Disk Expander

Doubler la capacité de votre disque dur ou disquettes.
Ref : Anews Janvier 94
349.-- TTC

Nouveautée

Supra Turbo 28
Accelerateur pour Amiga 500 Externe à 28 Mhz
1490.-- TTC

Controlleur Externe SCSI pour A1200
599.-- TTC

Lecteur HD Interne
Pour tous les Amiga Compatible WB2.04 ou plus
990.-- TTC

PC1202 Mémoire pour A1200

- 2 MB Fast 32 Bit (->8)
- Copro 68882 20 Mhz
- Horloge Temps Réel
- Support FPU

1990.-- TTC

PC176 Lecteur Externe Haute Densité

- 1.76 Mo par Disquettes
- Lecture des formats : PC/MAC/Atari & Amiga
- WB 2.04 ou Plus

1190.-- TTC

VIDEO BACKUP

- Amiga Dream No. 3 "Un outil de sauvegarde très interessant "
- Compatible tous les Amiga

PERITEL 599.-- TTC
AUDIO 549.-- TTC

Distributeur Agréé des Produits Adept Development

Personal Paint	*New !*	Dessin 2D pour AGA, très Rapide	490.-- TTC
Home Music Kit	*en Anglais*	Digitaliseur Stéréo + Softs	*249.-- TTC*
Paioter 3D		Dessin 3D pour tous le monde	390.-- TTC
Fun Color	*PROMO*	16 Mio de Couleurs sur tout Amiga	*349.-- TTC*

Revendeurs Contactez-Nous !

ADEPT DEVELOPMENT

Super Offre Spéciale
Personal Paint + Painter 3D
590.-- TTC

Service Réparation Amiga Contactez-nous !

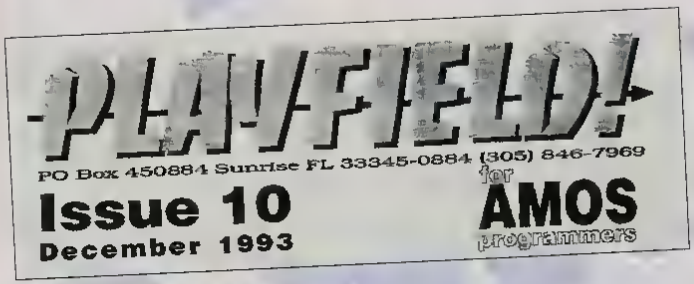
Nouveaux Catalogue complet sur demande

Bon de Commande à renvoyer à Cuda Informatique, 9 Rue Saulnier, 75009 Paris

Nom : _____ Désignation Qte Montant
Adresse : _____ _____ ____ ____
CP : _____ Ville _____ _____ ____ ____
Tel : _____ Date : _____ Frais ____
Signature : _____ ☐ Chèque ☐ Remboursement Total ____

Frais de Transport Contactez-nous !

L'Ami Amos vous propose de découvrir Playfield!, un fanzine américain mensuel entièrement consacré à l'Amos. Ryan Scott, le créateur et l'éditeur du magazine nous parlera de sa vie, de son oeuvre, et de l'Amos aux Etats-Unis.



FRANÇOIS LIONET, CRÉATEUR D'AMOS

"*Playfield!, for Amos programmers*", le titre donne le ton : c'est du technique. La moitié du magazine contient des listings de programmes, principalement des jeux. Par exemple, on trouve dans le numéro 10 :

- un programme d'animation de poissons dans un aquarium : il gère la logique du déplacement des poissons les uns par rapport aux autres. Vous n'avez plus qu'a rajouter des graphiques et vous voilà avec un économiseur d'écran ;
- une routine de scrolling de texte utilisant des instructions de l'extension *Turbo* ;
- une "Swinging routine", ou comment, en *Amal*, faire balancer un objet au bout d'une corde ;
- *Smear studio*, un programme de transformation d'images.

On trouve évidemment d'autres rubriques :

- l'éditorial, plutôt classique "merci merci, envoyez moi vos programmes !" ;
- une page de questions/réponses sur les divers problèmes que l'*Amos* peut poser, bugs, comment faire une disquette auto-boot ;
- une page d'extraits de dialogues sur le serveur BBS du magazine ;
- quelques petits articles informatifs, expliquant comment installer l'extension 3D sous *AmosPro* par exemple ;
- un concours de programmation, ouvert à tous, dont les prix sont des abonnements a *Playfield!*, des *AmosPro* et des compilateurs ;
- une page sur la librairie domaine public et shareware du magazine ;
- et plusieurs publicités, vantant notamment l'extension *Turbo* de Manuel André.

Les fontes utilisées pour la mise en page sont petites : on a un maximum d'informations en peu de pages, la lecture est un petit peu malaisée. Les précédents numéros du magazine sont encore plus tournés vers la programmation, j'ai sélectionné pour vous :

- un générateur de labyrinthe : croyez-moi, rien n'est plus difficile que de fabriquer un bon labyrinthe, avec une sortie (numéro 6) !
- *Tunel vision*, ou comment fabriquer une vue en fausse 3D à l'intérieur d'un tel labyrinthe (numéro 8) ;
- *Knight errant*, un jeu de logique original, (numéro 7) ;
- *Subliminals*, un programme pour créer des messages subliminaux (numéro 3).

En conclusion *Playfield!* est un mensuel qui intéressera vraiment les programmeurs : bourré de programmes et d'astuces, avec pleins de bons articles et de bonnes idées. Vous pouvez même voir vos programmes publiés au Usa : les programmes sont les bienvenus et même renumérés !

L'entrevue

Playfield! est édité par Ryan Scott, 24 ans, célibataire. L'Ami Amos, ne reculant devant aucun sacrifice a réussi à lui arracher cette petite interview.

Ami Amos : *ce magazine assure-t-il ta subsistance ?*

Comment se procurer Playfield ! ?

Ryon est actuellement en train de négocier la distribution du magazine en France avec le Klub Amos. Un accord sera rapidement conclu, je vous en reparlerai dès que possible. Pour le moment, le seul moyen de vous le procurer est de le commander directement aupres de l'auteur. Vous pouvez payer en francs, mais attention, pas de chèque, du liquide : le coût de transfert d'un chèque sur une banque américaine doublerait le prix de l'abonnement ! N'utilisez que des billets et veillez à les cacher dans une sous-enveloppe

Ryan Scott : oui, mais plutôt chichement. Je ne travaille pas à côté et passe la plupart de mon temps à fabriquer *Playfield* et à répondre aux questions des utilisateurs. Je n'ai pas besoin de beaucoup d'argent pour vivre, et contrairement à la plupart des américains je n'ai pas de grosse voiture. J'améliore l'ordinaire en organisant des "rave-party". Le rave est ma seconde vie après l'*Amos* !

AA : *tu fabriques Playfield avec quoi ?*

RS : j'utilise un A500 avec une carte *AdSpeed*, un disque dur de 105 megas (toujours plein), et trois megas de mémoire, *PageStream* et une imprimante laser. Au niveau *Amos*, j'utilise tout : *Amos*, *AmosPro*, les compilateurs, *Amos 3D* et l'extension *Turbo* plus. J'ai écris plein de programmes en *Amos*, certains ont eu pas mal de succès ici, comme *Roach motel* qui est un jeu original et vraiment jouable (*n'hesite pas a me l'envoyer !, signé AA*), et je voudrai le reprogrammer en utilisant l'extension *Turbo*. Je travaille d'ailleurs avec Manuel André sur *Turbo plus*, la version commerciale de l'extension. Manuel fait la programmation évidemment, mais on bosse ensemble sur les nouvelles instructions et la définition de tout ce que l'on peut mettre dedans. Sinon, je programme la plupart des programmes contenus dans *Playfield*.

AA : *combien d'abonnés au magazine et au BBS ?*

RS : je ne peux pas te donner le nombre exact, mais plusieurs centaines actuellement. Le démarrage a été particulièrement dur : je n'ai eu que deux abonnés jusqu'au numéro cinq ! J'ai décidé de mettre une publicité dans les magazines Amiga américains, et le nombre d'abonnés a vraiment décollé. Je compte déménager en Angleterre pour augmenter les ventes vers le mois de juin.

AA : *que penses tu du marché Amiga en Amérique ?*

RS : c'est terrible, l'Amiga est ridicule comparé au reste du monde. Et si Commodore n'y fait pas attention ils vont perdre le marché européen au profit des PC. Il n'existe que deux magazines Amiga chez nous, *Amiga world* (100 000 exemplaires) et *Amazing Amiga* (30 000), et des magazines spécialisés comme *Toaster user* destinés aux utilisateurs du *Video toaster*. Mais tout ça reste vraiment confidentiel par rapport aux PC. J'espère que Commodore ne va pas laisser tomber le coté ordinateurs. Enfin bon, on verra !

Une page du jeu Roach motel

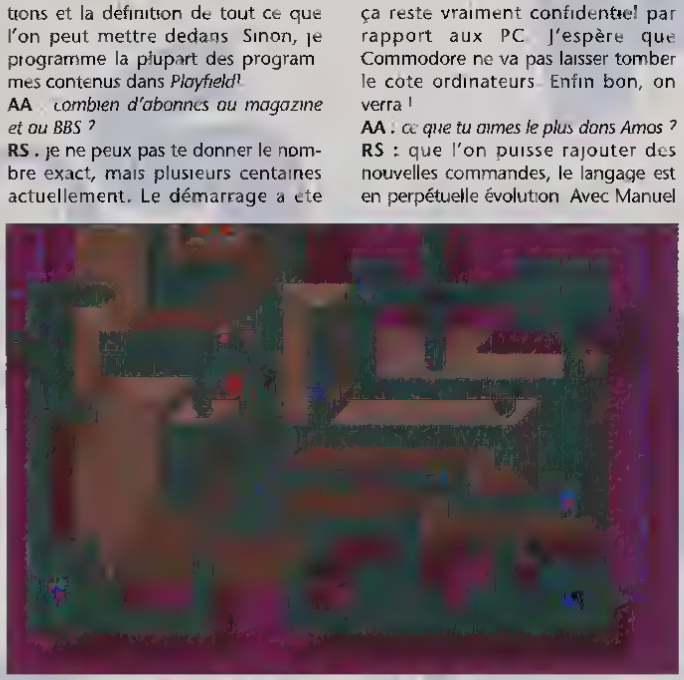
AA : *ce que tu aimes le plus dans Amos ?*

RS : que l'on puisse rajouter des nouvelles commandes, le langage est en perpétuelle évolution. Avec Manuel on est en train de terminer *Turbo plus* qui contient plein de nouvelles instructions, par exemple l'équivalent de *Tame*, le générateur de décors mais deux à trois fois plus rapide, et un bien meilleur éditeur, des routines de gestion pour quatre joysticks, pour joystick CD-32, des fontes graphiques en couleurs, genre "ctext" pour ceux qui connaissent cette extension, de la 3D à tout va, vecteurs, étoiles, le tout à la vitesse de l'extension *Turbo*.

AA : *dès que tu nous la fait parvenir, on fait un banc d'essai. Dernière question, quel est pour toi le sens de la vie ?*

RS : rester jeune, se marrer le plus possible, et toujours apprendre !

AA : *merci !*



Un autre jeu délirant : Spasmodic Microorganisms

Abonnement

Abonnement d'un an au magazine, frais d'envois compris : 220 F (ou 365)
Abonnement a la disquette (en plus du magazine) : 220 F
Un numero. 22 F
Une disquette : 22 F
Adresse :
Playfield, Ryan Scott, editor
PO Box 450884
Sunrize FL 33345-0884 USA
Tel: +(1) 305 846 7969
Fax. +(1) 305 846 8388
BBS +(1) 305 456 0126

OFFRE SPECIALE

CiS

AMIGA DREAM
TOUT L'UNIVERS DE L'AMIGA

Amiga Dream vous offre une remise de 160 francs sur le traitement de textes Prowrite 3.3 en édition française.

ProWrite

Heureux possesseurs de QuickWrite en édition française (valeur 250 francs), Amiga Dream vous propose plus de 300 de remise sur l'achat de son grand frère, ProWrite de New Horizons Software. Pour 330 francs (au lieu de 490 francs prix public constaté), ProWrite vous apporte toutes les possibilités d'un traitement de textes moderne : caractères Compugraphic lissés, import d'images bitmap, habillage de textes, multicolonnage, correcteur orthographique avec dictionnaire français de 100 000 mots, macro-fonctions en Arexx, impression PostScript, composition de pages et impression couleurs. La version 3.3 que nous vous proposons en édition française supporte l'affichage 256 couleurs des nouveaux Amiga et ne nécessite qu'un seul mégaoctet pour fonctionner. ProWrite est le traitement de textes pour Amiga le plus vendu au monde, nous vous le proposons à un prix sans concurrence.

Je souhaite profiter de l'offre exclusive d'Amiga Dream. Je renvoie la disquette de couverture de ce numéro, le bon de commande ci-dessous lisiblement rempli, ainsi que mon reglement a : **CiS /Offre spéciale, 14, Avenue Hertz, Europarc, 33600 Pessac.**

Ce bon peut être photocopié. Offre exclusivement valable pour la France métropolitaine et modifiable sans préavis

❑ Je souhaite recevoir Prowrite 3.3 d'Horizon Software en édition française par CiS au prix de 330 francs.
Soit 330 FF + 50 FF de frais de port.

NOM _____

PRENOM _____

ADRESSE _____

_____

CP _____ VILLE _____

Je choisis de régler par :

❑ Chèque *(à l'ordre de CiS)*

❑ Carte Bleue
N° ____/____/____/____ Date d'exp. __/__
Signature obligatoire

❑ Je préfère régler en contre-remboursement (+ 90 FF)

PHASE

93 Av. Gl. Leclerc
Galerie "le square"
75014 PARIS
du Lundi au Samedi
10h - 13h 14h30 - 19h30

TEL : 45 45 73 00
FAX : 45 45 50 17

B.I.P.

16 rue
Jeanne d'Arc
45000 ORLEANS
du Mardi au Samedi
10h - 13h 14h - 19h

TEL : 38 81 13 23
FAX : 38 77 07 88

A500 : CARTES ACCELERATRICES

A 530 turbo 80 Mo 1 Mo	4490 F
A 530 turbo 120 Mo 1 Mo	4990 F
PROMO équipée 4 Mo	+ 2000 F

NOUVELLE CARTE BLIZZARD A1200

x2 la fréquence de l'A1200
4 Mo 32 bits ext. à 8
avec copro.33 Mhz
horloge
3200 F

A2000 . CARTES ACCELERATRICES

COMBO 340 4 Mo	6490 F
G-FORCE 68040 33 Mhz + 4 Mo	
ext 64 Mo + SCSI + port / et	9900 F
PROMO + kit 4 Mo	+2000 F

autres références nous consulter

A1200 : CARTES ACCELERATRICES

A1230 turbo,68030/40Mhz
support 68882,1 Mo (40ns) ..... 2990 F
A1230 turbo2,68030/40Mhz,horloge,4 Mo
options: SCSI2 externe et copro ... 4790 F
A1230 turbo+,68030/50 Mhz avec MMU
horloge,4 Mo ..... 5490 F
port SCSI2 externe ..... 990 F
avec extension 4 Mo ..... +2000 F

DISQUES A 500

GVP 80 Mo	2790 F
GVP 120 Mo	3290 F

DISQUES A 2000

GVP 120 Mo	3490 F
GVP 170 Mo	3990 F
GVP 340 Mo	4990 F

DISQUES 600/1200

80 Mo	1800 F
120 Mo	2200 F
170 Mo	2700 F
200 Mo	3200 F

Livrés avec nappe et disquette
QVERDRIVE

210 Mo	2990 F
340 Mo	3990 F

LA SOLUTION CQ

pour tout AMIGA
CD ROM externe SCSI
avec driver ASIM
2600 F

DISQUES SCSI SEULS

170 Mo	2290 F
210 Mo	**2790 F**
240 Mo SCSI 2	3790 F
540 Mo SCSI 2	6490 F
1Go SCSI 2	8290 F

DISQUES IDE SEULS

120 Mo (3 1/2)	1690 F
210 Mo	1990 F
340 Mo	**2990 F**
420 Mo	3990 F

AMIGA 1200

A 1200/80 Mo	4300 F
A 1200 120 Mo	4700 F
A 1200/170 Mo	5200 F
A 1200/200 Mo	5700 F

option logiciels: Wordworth
+ DP AGA + Printmanager
+ Oscar&Dennis + 450 F

LES MEMOIRES A500

512 K avec horloge	290 F

A600

1 Mo avec horloge	550 F

A1200

promo A 1208/1Mo ext 32bits avec ctrl SCSI	2990 F
A 1208/4Mo	3390 F
BLIZZARD ext 32 bits	
4Mo avec doubleur de fréquence	**2300 F**
ext 4Mo pour Blizzard 68882 à 33Mhz	1850 F
	990 F

A4000

4Mo 32 bits	1700 F
2x4Mo 32 bits	3000 F
DKB 0K ext 128Mo	N C

ECRANS

1084 S	1450 F
Commodore1942	**3400 F**
NEC 3FGe 15"	4900 F
SVGA 17" 1280x1024 NE	
ideal RETINA/PICASSO	5900 F
MAG 17" pitch 0.2b	6600 F

AMIGA 1200 disque 120 Mo extension 4Mo 32 bits support copro horloge 6700 F

CARTES GRAPHIQUES

PICASSO 2Mo	2590 F
EGS SPECTRUM de GVP(2Mo)	4490 F
RETINA 24 BITS 4Mo	4790 F
OPALVISION 24 BITS	3990 F
GVP VISION 24	12900 F

CARTE PICASSO 2 + ECRAN 17" Targa 8000 F

CARTES CONTROLEURS

HCD 4008 de GVP	1390 F
Commodore A4091	2390 F
Z3 Fastlane	
jusqu'à 10Mo/s	3450 F

COMMUNICATION

FAX/MODEM 14400*	**2600 F**
Fax/Modem SUPRA V42b	2600 F
logiciel Praxitel	390 F
logiciel GP FAX	690 F

* MS Robotics compatible minitel V23

DIGITALISEURS

VIDI 12 (noir et blanc)	990 F
VIDI 12 temps réel	1690 F
VIDI - 24 temps réel	**2690 F**
DCTV sauf A4000	1990 F
DCTV + RGB	**3690 F**
DCTV tout Amiga	2290 F
filtre RGB seul	1900 F
VLab (temps réel YC) int.	3990 F

GENLOCKS/VIDEO

GST Gold ASF	3700 F
GST Gold SPF	**4400 F**
GST Gold Pro	6800 F
MSP 800 (avec TBC)	15000 F
G-LOCK de GVP	**3390 F**

VIDI-12

Une image couleur capturée en moins d'une seconde. Compatible AGA.
990 F

IMPRIMANTES

CANON BJC 600	4900 F
HP 510	2500 F
HP DESKJET 500 C ...	**3000 F**
HP DESKJET 550 C	4600 F

SCANNERS

Scanner à main N&B	1290 F
Scanner Migraph	4490 F
Epson A4 GT 6500(vf)	
livré avec driver ASDG	**7900 F**
Epson A4 GT 8000(vf)	
livré avec driver ASDG	9900 F

Pour toutes configurations A 4000, contactez-nous

UTILITAIRES

DIRECTORY OPUS V 4	690 F
PRO CONTROL	**540 F**
CAN DO (vf)	950 F
CAN DO 2.5	1190 F
SAS/LATTICE C ++	2790 F
HyperCache	340 F
ASIM CDF SYS 2.0	**650 F**
AMOS (vf)	460 F
AMOS Pro	**700 F**
AMOS Compiler	310 F
PRAXITEL (MINITEL)	390 F
Praxitel + cable	490 F
ON THE BALL	340 F
SCENARY ANIMATOR V4	**990 F**
ART DEP PRO 2.3	1490 F
VISTA PRO 3	790 F
Makepath ou Terraform	390 F
QUATERBACK 5.0	390 F
QUATERBACK TOOLS	590 F
Kit Commodore dev 3.0	150 F

AMIGA 4000

68040 à 25 Mhz
équipé **10Mo** en Ram
120 Mo de disque dur
15500 F

BUREAUTIQUE

PROWRITE 3.3	590 F
FINAL COPY II (vf)	**690 F**
SUPERBASE	NC
PRO- CALC (tableur)	1490 F

ACCESSOIRES

LECTEUR 3"1/2 EXTERNE	550 F
carte ctrl GVP HCD 0K	1390 F
lecteur interne A500	550 F
Megachip avec SFAgnus	1900 F
MULTISTART 2+ ROM	600 F
lecteur interne A2000/4000	600 F
transfo A500/600/1200	450 F
DENISE 8373	200 F
ROM 2 ou 1.3	200 F
ext 512K+horloge A500	**290 F**
cable PERITEL	100 F
DB23/DB15 VGA	**150 F**
souris AMIGA	290 F

DCTV, VISION 24, VIDI-24 SUNRIZE AD 516 EPSON GT 6500, OPALVISION PICA 550 2, MIGRAPH

demonstration sur rendez-vous

CD ROM A 1200 1990 F
CD ROM A 4000 2490 F

P.A.O

PAGESETTER 3 vf	690 F
PRO PAGE 3.1 vf	990 F
PPO DRAW 3.0	1490 F
PRO PAGE 4.0	**1490 F**
PAGE STREAM 2.2	1990 F

MORPHING

CINEMORPH	590 F
IMAGE F/X	2290 F
MORPH Plus	1590 F

DU STOCK, DES CONSEILS
DES DEMONSTRATIONS
DU CHOIX

VIDI-24 (RT)

Numérisez en temps réel sur tout AMIGA
Une image couleur capturée en moins d'une seconde
Des séquences animées simples
Fonctionnement Compatible AGA
2690 F

MUSIQUE

BARS & PIPES (vf)	990 F
BARS & PIPES 1.0c (vf)	2490 F
BARS & PIPES PRO 2	**3000 F**
carte d'échantillonnage SUNRIZE AD 1012/516	N C
SUPERJAM	**990 F**
Home Music Kit (vf)	390 F
DSS + (vf)	**990 F**

TITRAGE

SCALA VIDEO TITLER (vf)	590 F
SCALA MULTIMEDIA MM211(vf)	1990 F
SCALA MULTIMEDIA MM300 (vf)	2990 F
SCALA EE100	1990 F
MONTAGE 24	3590 F
MEDIAPOINT	3490 F

GRAPHISME

BRILLIANCE	1600 F
DP 4.1 vf	750 F
DP IV AGA vf	**800 F**
REAL 3D CLASSIC vf	990 F
REAL 3D V.2	3700 F
CALIGARI 24 vf	**1590 F**
IMAGINE 2	1890 F
NEW INTERCHANGE PLUS	990 F
ESSENCE	600 F
IMAGINE 3	**N C**
ART DEP PRO 2.3	1690 F

SCANNER A MAIN MIGRAPH

262144 couleurs
résolution de 50 à 400 dpi
une seule passe suffit pour capturer toutes vos images.
4490 F

DISPONIBILITE DES PRODUITS ? TELEPHONEZ-NOUS

Vente Par Correspondance
envoi en Colissimo Recommandé

SYOUEST EXTERNE

livré avec une cartouche

88C flit et cent 44/88Mo	4500 F
105 Mo SCSI	5500 F
cartouche 88Mo	650 F
cartouche 105Mo	650 F

NOM/PRENOM ..

ADRESSE ..

VILLE ..... CP ..... Tel .....

REGLEMENT PAR CHEQUE A LA COMMANDE

FRAIS DE PORT 40 F pour les logiciels 60 F pour le matenel sauf ecran 150 F (envoi en contre remboursement + 60 F)

GRATUIT POUR TOUTE COMMANDE SUPERIEURE A 5000 F

DESIGNATION	QTE	MONTANT
	montant total	
	port	
02/94D	à payer	

BON DE COMMANDE A RETOURNER A : PHASE 93 AVENUE DU GI LECLERC 75014 PARIS TEL 45 45 73 00

Petites annonces

Ventes

Vds Amiga 500 + 1 Mo + 100 jeux et utilitaires + livres + joys. Tél : 43 08 68 47. Prix 2 500 F.

Vds jeux à bas prix sur Amiga 500, 600 et 1200. Demander Philippe au 22 30 05 44.

Vds Amiga 500 + ext. 512 k + 100 jeux : 2 000 F. M. Blancher, 230, chemin de Bourdilan 30200 Bagnols sur Ceze.

Vds A2000, 3 Mo RAM, DD 42 Mo SCSI, 3 lect. disk, carte PC/AT 200 disks, mon. coul. : 4 500 F à debattre Eric 42 70 65 10. Laisser mess.

Vds carte acc. A500/A2000 VXL 30 : 68030 a 25 Mhz + copro + 2 Mo RAM 32 bits : 3 000 F. Contact : Gregory au 60 07 47 82.

Vds ou éch. jx sur Amiga 600. Prix tres raisonnable. Bartoux Christophe, 15 av de Boufflers 54000 Nancy. Tél : 83 28 90 22.

Waou ! Vds A500 1 Mo 1.3/2.04 / ddur Gvp 52 Mo plein + 2 Mo + joy + jeux + utils : 3 000 F. Tél : 47 90 67 89 (rep.) R.P. Thierry.

Jean-Pierre et Denis fanas de jeux, d'utils, sur Amiga 1200 et 500 vendent nombreuses news à bas prix. Tél : 56 74 74 12.

Vds A500+, 4 Mo, 1.3 et 2.0, HD 124 Mo, 2 Mo, alim, Wb 2.1, lect. ext, en v. 800 disks, mouse, orig., livres : vte separ. poss. 40 27 86 57.

Vds A2000B 2.0 : 1 400 F. 1083s : 800 F. Carte 68020 + MMU + copro + 2 Mo RAM 1 300 F. DD 105 Mo + 4 Mo RAM / 1 800 F. Codeur PAL CP10 : 1 200 F. Tel : 69 03 74 19.

Diffuse slides shows et music disk Aga inedits. Envoyez timbre pour liste a Stéphane, 11 rue de Pierrefonds 62223 St Laurent.

Vds carte DD Gvp serie II DD 52 Mo + 4 Mo fast RAM multistart 1.3/2.0 + rom-TBE- prix interessant. Tél : 21 86 34 66 (pour A2000).

Vds moniteur couleurs Commodore 1084S entrees informatiques ou video + son stereo tbe, achat en 92, vendu 990 F. Tél : 77 72 05 37.

Vend Home Video kit image (genlock PAL + câbles + titreur + clip art + fontes + Fusion paint), le tout tbe : 1 400 F. Tél : 46 99 39 64.

Vds A2000 B + multistart (1.3 + 2.0) + moniteur 1084s + carte PC + 2 joys + 100 disks + manuels : 3 600 F. A 20h au 48 65 20 67.

Vds A1200 DD 85 Mo + moniteur 1084 + driver ext. + jeux parfait etat : 6 000 F. detail possible, vds utilitaires prix bas : 45 94 06 48.

Vends A500 1 Mo + souris + rom 2.04 + 1.3 + manuel + Wb 2.1 : 900 F. Vends dd a 590 20 Mo + 2 Mo Ram : 1 700 F ou le tout : 2 500 F. Tél 20 53 42 13.

Vds 68030 25 Mhz, A500+, Hd 100 Mb, 2 Mo Ram 16 bit, 2 Mo Ram 16 bits, 2 Mo 32 bits, DSS 8, Roland JV30 midi. Prix très intéressants. Tél : 78 47 17 88.

Vend, ach. ou ech. jeux pour tout Amiga + vends imp. à jet d'encre : 1 400 F, fanzine sur disk : 15 F, club Amiga. Tél : 43 86 64 03.

Vends scanner 400 DPI pour Amiga. Echange programmes Amos et éducatifs. C. Gindre, 70 rue du Cluzeau 24000 Périgueux.

Vends A600 + joys + 20 disks + souris : 750 F. Tél : 40 49 06 51 (Nantes).

Vds A1200 DD 85 Mo + lecteur ext. + jeux : 4 000 F. Écran Commodore 1084 prix : 1 300 F. Vds 4 utilitaires originaux. Tél : 45 94 06 48.

Contacts

Cherche bon graphiste/visagiste pour creer super jeu Amiga. Envoyez visages à Calendini F. 14, avenue Vincent 83000 Toulon.

Cherche contact sur A500/A1200. Christian Fournier 28 D17 rue E. Dolet 59260 Hellemmes. Tel : 20 33 45 60.

Je digitalise vos photos nb ou couleurs en 24 bits format au choix travail soigne rapide 5 F par digit. Tél : 77 72 05 37.

Cherche contacts pour échanges, adresser votre liste a M. Grain Charles 52, rue Jules Verne 02100 St Quentin.

Ch. corres. pour m'aider en program. pour realiser des demos. Urgt M. Bourhelle Sébastien 72 rue de Neuilly 92110 Clichy.

Cherche contact uniquement A1200 possede nombreux news. Selva Gerald, 16, rue Victor Hugo 30800 Saint Gilles.

Prog. cherche musicien pour demo influence rave/happy ct : Guillaume Chottin 65B rue de Varennes 36210 Chabris (tél. 54 40 02 79 we).

Amiga 1200 cherche contacts divers, n'hésitez pas ! A bientot. Greg Laurence 3, av. Mont-a-Champ 59160 Lomne. Tél. 20 08 21 01.

Debutante cherche contact pour échange de renseignement sur A600, Agen et Villeneuve. Tel : 53 95 98 30.

Achats

Cherche Carmen San Diego avec Atlas et livre "com. bien debuter sur Ami500" V 1.3. Tél : 79 28 06 60 le soir.

Achete ou échange logiciels pour CD 32. Franck : 30 24 74 43.

Pour passer une petite annonce : Amiga Dream n°5

Les petites annonces sont gratuites et prioritaires pour les abonnés. 10 francs pour les non abonnés en cheque à l'ordre de Posse Press/PA. 19, route de Vougirard, 92190 Meudon. Seules les petites annonces redigees sur le bon originol de ce numero et reçues avant le 5 du mois pour le mois suivant, seront publiees.

Dreamette vous répond

Initiation
Chère Dreamette,
Fidèle lectrice depuis le n°1, je passe à l'abonnement afin de ne louper aucun numéro (car je n'en trouve pas beaucoup en kiosque). Le but de cette lettre est de vous féliciter pour votre excellent magazine et de vous demander de rajouter une rubrique débutant.
Cette rubrique pourrait nous apprendre à mieux exploiter l'Amiga. Vous pourriez nous donner quelques conseils (comment décompresser une disquette Cam par exemple...).
Marie, Prayssas

Ma chère Marie. Quel plaisir de voir qu'Amiga dream n'est pas squatté que par des moustachus boraqués. Je me sens tout à coup moins seule. Pour ce qui est de la présence du magazine en kiosque, il est vrai qu'il part très vite et que beaucoup de lecteurs ont du mal à le trouver. Pourtant entre le premier numéro et cette quatrième mouture, Amiga Dream a presque double son tirage. Lorsque vous ne le trouvez pas chez votre marchand de journaux, n'hésitez pas à téléphoner au magazine pour signaler le magasin indigne. Nous veillerons à ce qu'il reçoive un exemplaire de plus... pour vous.
Quant à la rubrique débutant, je suis tout à fait d'accord avec vous. Les histoires de bit sans initiation, cela ne peut faire que des frustrés. C'est donc dès ce mois-ci que nous commençons votre instruction !

Jeux
Salut dreamette,
La plupart de mes copains ont un Amiga. Ils sont un peu timides alors c'est moi qui prend la plume et te pose quelques questions. Quelle est la machine (made in Commodore, bien entendu), qu'il faut acheter en ce moment ? A quand le test d'*Elfmania* et de *Rise of the robots* ? Le CDTV est-il mort et pourquoi ?
Enfin, je me permets de faire un peu de pub. Nous avons formé un groupe prénommé "Antivirus" qui réalise des démos. Bises à la Dreamette de ma part et de celle de toute l'équipe d'Antivirus.
Zynops, Antivirus

Je craque... tout un groupe de dreamers timides pour moi toute seule. Prenons les questions dans l'ordre : toutes les machines de Commodore sont bonnes à acheter. Le 4000 pour les pros, la CD-32 pour ceux qui veulent uniquement jouer et le 1200 pour tous les autres. Cependant, avec la sortie du lecteur CD pour 1200 et 4000 et l'arrivée de la boîte de pandore pour CD 32, les Amiga seront consoles et vice-versa : finalement le choix n'est pas si difficile à faire. Elfmania de Renegade n'est pas totalement terminé. Nous espérons vous présenter très rapidement une preview. En revanche, c'est dans ce numéro du CD-Dream que vous pourrez lire nos premières impressions concernant Rise of the robots.
Finissons par le CDTV (on finit toujours par le CDTV). Sans être aussi sombre que vous, disons que le CDTV n'est pas mort, mais qu'il a été remplacé par la CD-32. Un passage normal dans la vie d'un produit... L'Amiga n'a-t-il pas remplacé le C64 ?

Toujours plus
Chère Dreamette,
Je suis possesseur d'un Amiga 500+ et jamais en France je n'ai vu un aussi bon magazine Amiga. J'ai tout de même deux reproches à formuler : il n'y a pas assez de pages (il faudrait plus de "labo", "en pratique" et de tests de jeux qui font une page surtout ceux qui ont plus de 80 %) et puis il devrait y avoir deux disquettes, une avec des démos de jeux et d'autres trucs ludiques, et l'autre avec des softs sérieux.
Grégory, St Germain en Laye

Mon très cher Grégory,
Mes joues ont pris la couleur d'une cuisse de nymphe émue... c'est dire que ton compliment m'a touchée.
Rien que pour toi (et aussi pour tous mes admirateurs), nous avons dès maintenant ajouté 16 pages à Amiga Dream. Quant à la disquette supplémentaire, c'est pour l'instant difficile de le faire sans augmenter le prix du magazine. Qu'en pensez-vous chers lecteurs ?

Etonné
Mademoiselle,
D'abord, ou as-tu été pêcher le prix de l'imprimante Canon BJ200 à 3 310 F HT ! J'y crois pas ! J'ai acheté la mienne le 17 novembre 1993 et je l'ai payée 1 745,36 F ! Ensuite j'ai eu récemment un problème de disque sur mon 1200. Mon revendeur m'a dit que c'était peut-être dû au logiciel climate qui en créant des fastdir pouvait endommager le disque. Est-ce vrai ? Comment un logiciel peut-il endommager un disque au point de nécessiter un remplacement ?
Eric, Clichy

Mon cher Eric,
François vient de me dire qu'il avait mis dans son bonc d'essai les prix officiels annoncés par les constructeurs. Si maintenant vous trouvez moins cher, tant mieux. Aie, une question technique... heureusement, dès que je suis dans l'embarras, tous les gars de l'Adream team se disputent pour m'aider... ne trouvez-vous pas ça étrange ? Voici les réponses que j'ai obtenues :
Climate est un utilitaire vraiment dépassé. On te conseille plutôt Directory Opus de Innovotronic. Un logiciel "commercial" ne peut pas endommager physiquement un disque dur, mais il peut tout de même (et c'est le cas de Climate) le saturer de fichiers bidons, ou encore, lors de son installation, supprimer des bibliothèques ("libraries" pour les anglophones) indispensables au démarrage du système AmigaDos. Pour les softs de provenance douteuse (des mers des Caraïbes par exemple...), fais très attention à la présence possible de virus ; certains peuvent carrément effacer ton disque dur.

Initiation (bis)
Coucou à toi douce Dreamette,
Ma première lettre étant demeurée sans réponse, je me décide à nouveau à prendre la plume en espérant que cette fois sera la bonne. Voici ma modeste question : je voudrais savoir s'il existe une méthode

d'initiation au dessin sur micro ainsi que des ouvrages pour apprendre à utiliser convenablement son Amiga. Encore une toute petite question Dreamette : penses-tu que *Painter 3D* soit plus difficile à utiliser (pour un novice) que *Dpaint IV, Brilliance*, ou d'autres logiciels de graphismes ?
Marc, Figeac

Dear Marc,
J'aimerai bien t'initier moi-même au dessin sur micro et t'aider à bien manipuler ta souris mais je suis déjà très occupée... je sais qu'il existe différents organismes de formation au dessin sur micro mais je ne connais pas leurs adresses (si, j'en connais tout de même une : l'Atelier numérique à Paris). Ceux-ci peuvent m'écrire et je publierai dans le prochain numéro leurs coordonnées. Quant aux bouquins sur l'Amiga, je ne peux les citer tous, renseigne-toi chez ton revendeur favori. Ta dernière question est peu précise. Si tu veux faire toutes sortes de graphismes, sans particulièrement t'axer sur le dessin en 3D, je te conseille Brilliance (surtout si tu as un 1200 ou un 4000).

Pirates !
Chère dreamette,
Je tiens à dire que je suis de tout coeur avec les pirates car je trouve les logiciels du commerce beaucoup trop chers. A quoi bon dépenser 300 francs pour un jeu qui sera un an après sur les BBS ? D'ailleurs un reportage sur le piratage serait intéressant ! Je trouve le magazine très bien, mais le contenu de la disquette me plaît moins. Pourquoi ne pas mettre des samples pour *DSS* ? Sur la disquette numéro 3, il n'y avait pas de démo. Pourquoi ne pas mettre des mégadémos ?
Enfin, je souhaiterai savoir si *Amos* sur Amiga a un rapport avec *Stos* sur ST ?

Cher inconnu,
Soyons clairs, les flibustiers de l'informatique, je déteste ça. Plus ringard, on ne fait pas, à part peut-être lorsque mon dino aquosismique décide de porter des santiags avec sa crinoline fluo. Voyez-vous, je me tue à faire les yeux doux aux éditeurs pour leur dire "soyez gentils, l'Amiga est une machine fantastique. Pourquoi ne voulez vous pas programmer sur 1200 ?" Et ils me répondent immanquablement "mademoiselle, le piratage sur Amiga n'en fait pas une machine rentable. Lorsque nous vendons 1 000 unités sur Amiga, nous en vendons 50 000 sur PC". Voilà. Et après vous viendrez pleurnicher que les jeux n'exploitent pas bien l'Amiga, que les éditeurs délaissent la machine et je ne sais quoi d'autre. Oui, vous allez sûrement avoir un reportage sur le piratage, mais nous ne vous parlerons pas de pirates, nous vous parlerons de DMA Design qui refuse de continuer à développer sur Amiga, de Bullfrog qui ne pense qu'au PC et d'Electronic Arts qui a enterré la machine à cause des copieurs.
Pour la disquette, les sorciers d'Amiga Dream sont chaque mois face à un dilemme de taille. S'ils mettent une version complète de logiciel, il ne reste pas assez de place pour ajouter autre chose. Ils effectuent donc une sélection afin que les déçus d'un mois puissent être les combles de l'autre.
François Lionet a bien commencé sur Atari ST, avec un langage de programmation prénommé le Stos. Le portage du langage, agrémenté de multiples améliorations, a pris logiquement le nom d'Amos sur Amiga.

Amiga Dream, 19 route de Vaugirard 92190 Meudon est édité par Posse Press SARL au capital de 120 000 francs, 9 rue Neuve St Germain 92190 Boulogne.
Représentants légaux : Romain Canonge, Francis Poulain
Associés principaux : Francis Poulain, Christine Robert, Romain Canonge
Directeur de publication : Francis Poulain
Directeur commercial : Romain Canonge
Rédaction : 46 23 90 48
Rédactrice en chef : Christine Robert
Collaborateurs permanents : Michel Houng, François Lionet, François Pinault.
Ont collaboré à ce numéro : Stephane Anquetil, Frederic Boullier, Fred Bourbon, Carole De Landtsheer, Gregory Halliday, Pierre Philippe Launay, Christophe Marie, Mister B, Valerie Robert, Yann Serra
Directeur artistique : Pierre Yves Roudy
Photos : Bernard Martinez
Illustrateur : Mouloud Oussid
Bande dessinée : Weg
Publicité : au support 46 26 78 67
Abonnements : 46 26 78 66
Télécopie : 46 26 84 00
Fabrication
Photogravure : Promographic, Paris
Impression : Berger-Levrault Graphique route Villiers St Etienne 54200 Toul
Diffusion : MLP
Dépôt légal : à parution
N° ISSN : 1241 3976
Commission paritaire : en cours
Droits de reproduction : tous droits réservés Copyright 1993. Toute référence à un article, toute citation ou utilisation du logo d'Amiga Dream pour servir la promotion d'un produit ou d'une marque doit faire l'objet d'un accord de l'éditeur. L'envoi de tests, photos ou documents implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. Les documents ne sont pas retournés. La rédaction décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans les articles, celles-ci n'engageant que les auteurs.

Impassible, j'attends toutes vos questions simples, techniques ou plus personnelles. Envoyez-moi également vos réactions aux grands thèmes du moment : le piratage, l'informatique qui rend malade, l'image virtuelle, la violence dans les jeux vidéo... Que le vent des collines bleues vienne caresser vos cheveux.
au mois prochain !

AMIGA DREAM

Commandez les anciens numéros + disquettes

N° 1

N° 2

N° 3

Je désire commander :
Amiga dream N° ..... au prix unitaire (magazine + disquette) de 30 F + 16 F de port. Chèque à l'ordre de Posse Press - 19 route de Vaugirard - 92190 Meudon

Entrez dans l'univers AMIGA DREAM

Abonnez-vous !

FORMULE AMIGA DREAMER
Avec 11 disquettes
340 F* au lieu de 385 F

FORMULE CD DREAMER
Sans la disquette
297 F* (soit 27 F le numéro)

11 numéros
+ La lettre confidentielle
+ Petite annonce gratuite et prioritaire

AMIGA DREAM

c o u p o n - r é p o n s e

Offre spéciale d'abonnement :

n°4

Oui, je souhaite m'abonner à ❑ Amiga Dream ❑ à CD Draem pour un an à partir du numéro .....

Je joins mon reglement de ..... F à l'ordre de Posse press, 19 route de Vaugirard 92190 Meudon

❑ Chèque bancaire ❑ Cheque postal ❑ Mandat

nom : ..... prénom : ..... adresse .....

code postal : ..... ville .....

Facultatif

ordinateur : ..... profession : ..... âge : .....

** Tarif pour la France métropolitaine uniquement DOM/TDM et étranger : formule Amiga Dreamer, prix unique de 440 F, mandat obligatoire. Formule CD Dreamer, prix unique de 397 F, mandat obligatoire*

Offre valable jusqu'au 30 avril

Février 1994 . n°4

CD DREAM

TOUT L'UNIVERS DE L'AMIGA CD

10 Jeux testés

Jeu du mois :

Labyrinth of time

Scoop ! Les jeux sur CD-32 se portent bien, la maman aussi (pause éducative : cette métaphore rappelle la formulation des faire-part de naissance habituellement réservés aux bébés humains. La maman n'est autre que l'Amiga CD-32 herself !). Bref, tout ça pour vous dire que dix jeux sont testés dans CD Dream n°4 et que les news sont plus que croustillantes ! CD-32, je vais te manger !

Microcosm

La meilleure version du jeu Microcosm est sur CD-32.

"Microcosm sur CD-32 est meilleur que sur PC", c'est même certain. Joystick (qui a pourtant vendu son âme aux PC) qui le dit.

CD-32, la suite

Lors une interview accordée au magazine anglais Amiga Computing, Michael Hayward, directeur de Millenium (James Pond, Robocod, Football Sports...), évoque l'existence du projet d'une console CD Commodore encore plus puissante. Fuite malencontreuse sur les projets de Commodore ou délire personnel ?

La CD-32.

Liberation

Le mois dernier la bonne note que nous avions attribuée à Liberation nous a valu les foudres de pas mal de lecteurs. Arrêtez donc de dire que Liberation sur CD-32 est un mauvais soft ! D'abord c'est le premier que la CD-32 ait compté en exclusivité. Ensuite, ce n'est pas parce qu'il a été descendu unanimement par la presse française qu'il faut le laisser tomber. L'Angleterre est plus clairvoyante : Amiga Action et CU Amiga donnent une note de 90% (Amiga Power montre 91% : "le premier véritable CD est arrivé, allez l'acheter"). Enfin Computer & Video Games, magazine multimachines de référence, décerne un 95% à Liberation ("Mindscape nous montre ce qu'est un véritable jeu CD") et, plus que, dans le même numéro, Cyberwar... sur Mega-CD et Chaos... sur 3DO obtiennent tous deux 72%. Faudrait songer à arrêter de jeumicher... non mais !

FMV

La version finale de la carte FMV est enfin là. Par rapport à la version proto, elle possède en plus : l'arrêt sur image (arrêt parfait d'ailleurs), le défilement image par image, l'avance (ou le retour) rapide visuel, la sélection de plages, etc. Pour être plus clairs, disons que tout ce que vous pouvez faire avec un disque laser audio est possible avec cette carte. Pour ceux qui n'en seraient pas encore sûrs, nous confirmons que la FMV de Commodore peut lire les vidéo-CD de Philips (Digital Video). Le prix annoncé est de 1 ... francs. Nous avons appris que les premières cartes FMV fabriquées par la Corée sont parties en priorité vers la France, où la demande est la plus importante. Un bon point pour Commodore France !

Alien blows

Alien Breed II sur CD-32 !

Les adaptations d'Alien Breed et de Body Blows sur CD-32 sont annoncées par Team 17. Et pour une fois, il ne s'agira pas de simples portages puisque les titres devraient se prénommer Alien Breed 3D (avec un large appel au chip planar) et Ultimate Blows. Ce dernier est prévu pour le mois de mars.

83 oeufs durs en 30 secondes

C'est le genre de révélations surprenantes que vous trouverez dans la deuxième édition du Guiness Disc of records. Edité par la société anglaise New Media, le logiciel dispose d'une interface conviviale qui indexe tous les records, mis de 3.500 au total sont enregistrés, illustrés par plus de 600 photographies et 50 séquences vidéo. New media productions, 12 Oval Road, London NW1 7DH, Angleterre.

Pandora

Commodore a terminé la "Debug Board" pour les développeurs CD-32. Il s'agit d'un boîtier qui se branche sur le port 32-bit de la console et qui possède un port parallèle, un port série, un contrôleur disque IDE (de même que celui de l'Amiga 1200), un lecteur de disquettes 3"1/2.

Feu nourrit

Il y a quelques semaines Nintendo annonçait un accord avec Silicon Graphics (les ordinateurs ayant servi à créer les dinosaures de Jurassic park) pour la création d'une console 64 bit. Pour enfoncer le clou face à la 3DO, Jim Clark, patron de Silicon Graphics a donné les précisions suivantes : "Notre système sera 100 fois plus performant et meilleur que celui de la 3DO aujourd'hui. Et même si les gens de 3DO améliorent le système, ce n'est rien par rapport à ce que l'on prépare pour le même prix. Je ne crois pas que la 3DO soit promise à un avenir quelconque". Ce sont des financiers et non pas des développeurs. Ils ne feront jamais de jeux aussi bons que nous". La guerre est déclarée.

Phoenix

Phoenix nous a confié en tenir d'un jour à l'autre l'arrivée du Demo CD 3 d'Amathon (dont la deuxième mouture a été testée dans le numéro précédent). En plus, la société parle (pardon ? paulette ? paupiette ? bref, de l'eau), annonce un CD Phoenix bourré de jeux parfaitement fonctionner sur le CD-32.

Cryo s'y met

Cryo, gourou de l'image virtuelle et des jeux futuristes a commencé le développement sur CD-32. Dune et Megarace sont prévus (comme la trompette), mais aucune date n'a encore été donnée.

Pub !

Surprise assurée dans le magazine anglais Amiga user International en découvrant la campagne de communication presse pour la CD-32. Elle met en scène la console sur fond noir avec ces quelques mots "Après le nouveau hérisson de Sega, l'Amiga vous présente la mort."

Les robots se rebellent

Violence et circuit qui cassent !

On vous en avait parlé le mois dernier. Maintenant qu'on a pu le voir tourner, Rise of the Robots s'annonce grandiose sur CD-32, d'ailleurs en effet, la démo que nous avons vue sur CD-32 laisse présager d'un jeu de combat exceptionnel avec des graphismes entièrement en images de synthèse. Avec huit combattants aux caractéristiques entièrement différentes, les soirées risquent d'être chaudes. Les animations sont fluides à souhait. La version que nous avons pu voir ne comportait pas encore de bruitages et de musiques mais on peut tout de même espérer de la part des programmeurs de Mirage une réalisation sonore à la hauteur des graphismes et des animations. Prenez votre mal en patience, le test vous sera présenté dans deux mois si tout va bien.

Sacré Jim (1)

Connaissez-vous Jim Sachs ? Cet ancien pilote de l'US Air Force recyclé dans l'infographie, est l'auteur, entre autres, de Defender of the crown. Un véritable vétéran de l'Amiga. Il est en outre le réalisateur de la démonstration à base de couleurs irisées que l'on peut voir sur le CD de démonstration de la CD-32, présenté par Commodore pour réaliser la séquence de présentation lors de la mise sous tension de la CD-32, Jim a produit quelque chose de brillant. Hélas, Commodore n'a conservé que les logos CD qui tournent sur eux-mêmes et les plasmas en cyclage de couleurs. Furieux, Jim l'est. Plutôt que d'en vouloir que quelques personnes chez Commodore Corp. n'ont rien à y faire, paraît-il, il déménage chez 3DO, mais "si certaines personnes de la direction de la Corp. disparaissent, je serai sûrement prêt à revenir sur la CD-32", précise-t-il. Jim serait le premier projet qu'il souhaiterait mettre en place soit une compilation de 20 jeux sous les mois.

Une tour de plus frénétique.

Sacré Jim (2)

Dans une interview accordée au magazine CU Amiga, Jim Sachs évalue le face à face 3DO-CD-32 : « Au prix actuel des deux consoles, la 3DO ne présente aucune menace pour la CD-32. En revanche, au prix théorique auquel la 3DO aurait être vendue, celle-ci pourrait devenir très compétitive. [...] Ne croyez pas au mythe du hardware de la 3DO supérieur à celui de la CD-32. Ce n'est pas le cas. [...] La CD-32 a plus de [illegible] la résolution de la 3DO ».

Photo-CD

Commodore devrait très bientôt obtenir la licence du CD-photo auprès de Phillips (et non pas Kodak), les deux systèmes étant compatibles.

Sacré Jim (3)

Jim Sachs a [illegible] pour la réalisation de Jurassic park sur CD-32. Malheureusement Spielberg a [illegible] pour rien un [illegible] que Jim s'intéresse à la vue du jeu sorti sur Amiga. Il n'y a pas de [illegible] pour que les graphismes que nous voyons sur la CD-32 ne soient pas plus [illegible] que le film. Une réflexion qui en dit long sur les capacités de la CD-32...

Jurassic park.

Rem en FMV

Des sources proches de Commodore Angleterre indiquent que la carte FMV pour CD-32 devrait être distribuée avec un CD du groupe [illegible]. Aucune indication concernant une [illegible] française de ce type ne nous a été donnée, mais nous ne pouvons que le souhaiter.

Et de quatre !

Commodore France annonce la sortie d'un nouveau package pour la CD-32. Il comprend quatre jeux : Oscar, Diggers, Dangerous streets et Wing commander. Ces deux derniers jeux, testés ce mois-ci dans le CD-Team, indique la présence sur ce dernier CD de la version française de la part Commodore. Le prix public est fixé à 2 790 francs. A quand la console avec 5 jeux ?

Alternative CD-32

Alternative Software annonce la sortie d'un CD pour toute la famille contenant 7 jeux : [illegible], [illegible] et [illegible] pour les plus âgés, [illegible] et The [illegible] pour les [illegible], [illegible] et [illegible] pour les plus petits. Prévu pour le printemps 94.

Autres consoles

Le CD étant au goût du jour, entendons un petit tour d'horizon des consoles prévues pour les mois à venir. Sony vient de confirmer l'existence de sa console CD PSX (Play Station X), prévue pour le début 95, plusieurs réunions de développeurs de jeux ont déjà eu lieu en Angleterre et en France. Aucune autre information n'est disponible pour l'instant. La seule chose dont on peut être sûr c'est que la vignette est [illegible] (mais ça, vous pouviez le deviner sans nous). Sega, qui a récemment [illegible] le Mega-CD au Japon, prépare la sortie de la Saturn, une console CD 32 bit à base de microprocesseur [illegible]. Enfin Nec travaille dans le plus grand secret sur le [illegible], une autre console 32 bit.

Video director

Pour donner du [illegible] à l'écran TV lorsque la CD-32 n'est qu'un lecteur de CD audio, [illegible] propose Video Director. Vous lancez le programme sur la CD-32 et insérez un disque audio. Video Director permet alors de créer, en fonction du rythme des pièces musicales, des animations et des effets spéciaux. [illegible], Angleterre.

TOP CD 32

Récapitulatif des jeux CD-32 testés dans Amiga Dream.

Labyrinth of time
(Electronic Arts) 77%
Pinball fantasies
(21st Century Soft) 91%
Microcosm
(Psygnosis) 80%
Oscar
(Flair) [illegible]
Diggers
(Millenium) 77%
Wing commander
(Origin) [illegible]
Whale's voyage
(Flair) [illegible]
Sensible soccer
(Renegade) [illegible]
Zool
(Gremlin) [illegible]
Nigel Mansell
(Gremlin) [illegible]
Castles II
(Interplay) [illegible]
Liberation
(Mindscape) [illegible]

Liberation.

Robocod
(Millenium) [illegible]
D/Generation
(Mindscape) [illegible]
Prey, an alien encounter
(Almathera) [illegible]
Deep core
(ICE) [illegible]
Pirates' gold
(Microprose) [illegible]
Arabian night
(Krisalis) [illegible]
Sleepwalker
(Ocean) [illegible]
Overkill
(Mindscape) [illegible]
Alfred chicken
(Mindscape) [illegible]
John Barnes Football
(Krisalis) [illegible]
Dangerous streets
(Flair) [illegible]

CD

Labyrinth of time

[illegible]

Labyrinth of time nest [illegible] dans notre esprit le premier manifeste du surréalisme informatique. Que Labyrinth of time soit un jeu d'aventure, importe peu. Ce qui compte, c'est que ce soit une œuvre poétique, étrange et rare, qui

Un graphisme [illegible]

emprunte la malléabilité du temps [illegible] et les perspectives irréelles de Chirico. Car Labyrinth of time se dresse contre toutes les formes de rationalité, de logique et d'ordre. Pour trouver les clés de cette œuvre onirique, il vous faudra explorer les richesses de votre inconscient... Rien n'est, au début, plus normal que le début de cette histoire. Vous êtes assis dans le métro après une journée harassante de travail, réfléchissant à l'effroyable monotonie de votre vie. Et soudain, vous avez une vision. Dans une aura phosphorescente, un personnage [illegible] aux yeux bleus et à la chevelure blonde vous parle. Il s'agit de [illegible] "Je suis Dédale", [illegible] le labyrinthe [illegible] Minotaure [illegible] Si je parviens à l'achever [illegible] tu es mon seul espoir". Une fois disparu, le métro s'arrête. Et lorsque vous [illegible] les portes de la rame ne s'ouvrent plus sur le quai mais sur un long couloir noir. Vous devenez le prisonnier. Les étapes défilent : d'un hôtel grand siècle à une église de cristal, d'un [illegible] à un palais des glaces. Vous devez remettre votre rationalité, ignorer les repères dans le temps ou les espaces intemporels pour résoudre chaque énigme du labyrinthe. Labyrinth of time [illegible] de trop subtilité, bien [illegible] explications. On [illegible] comme lorsque vous êtes touché par un tableau, un parfum, quelques notes de musique ou quelques lignes.

Mais si vous avez vraiment besoin de ça. Sachez qu'il y a plus de 1 [illegible] images [illegible] en haute résolution ; plus de 275 lieux peuvent être visités ; l'interface graphique permet de prendre ou pousser un objet, ouvrir ou fermer des portes, examiner un objet, faire un inventaire et, bien entendu, vous déplacer ; le jeu peut être sauvegardé ; le logiciel est en anglais ainsi que la documentation. VGA. Mais n'oubliez pas que ce qui compte, c'est que Labyrinth of time est une chose unique, extraordinaire, insolite, rare, précieuse, poétique, lyrique, sombre, déroutante, étrange...

Un univers [illegible].

Vous êtes l'élu [illegible] de [illegible]...

93%

Aventure

SON	18
GRAPHISME	18
ANIMATION	15
JOUABILITÉ	13
DURÉE DE VIE	18

1 joueur
notice en anglais

Briefing au sommet.

Wing commander

Accrochage avec les forces de Kilrathi.

Contre toute attente, les pionniers de la "texture-mapping", [illegible], nous proposent une version CD-32 de leur plus grand hit Wing commander. Après une version Amiga assez quelconque et avant la version A1200 qui s'annonce excellente, cette mouture sur CD-32 laisse penser que cette machine est capable de beaucoup de prouesses.

Pour ceux qui ne connaissent pas, et il y en a, Wing commander vous met dans la peau d'un pilote [illegible], une sorte de Luke Skywalker dans un futur lointain, la guerre fait rage entre les [illegible] et les satanés Kilrathi qui embêtent tout le monde avec leur volonté de conquête. Tout nouveau venu [illegible] de terminer ses semaines d'entraînement, vous intégrez la Tiger's claw, vaisseau amiral humain, en tant que pilote et allez devoir réussir un maximum de missions aux divers engins plus ou moins faciles à piloter. La grande originalité de Wing, c'est que vous baignez dans une intrigue des plus [illegible]. En effet, tout en réussissant vos missions, un véritable feuilleton se déroule avec ses traîtres, ses [illegible] et ses [illegible]. [illegible], les ennemis que vous rencontrerez ainsi que les missions sont très variés et vous donneront vraiment l'impression de faire partie intégrante d'une épopée à la Star wars. [illegible] la réalisation, il n'y a rien à redire. L'animation est plutôt fluide et rapide (à peu près un [illegible]) et les graphismes sont [illegible] en 256 couleurs. Seul le son est identique à la version floppy et c'est bien dommage. On aurait aimé les voix digitalisées et des musiques CD. Espérons que le succès de ce premier [illegible] nous permettra un Wing commander II sur CD-32 digne de ce nom.

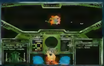
M.H.

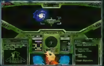
Retour au Tiger's Claw après le combat.

85%	
Action/simulation	
SON	12
GRAPHISME	15
ANIMATION	14
JOUABILITÉ	13
DURÉE DE VIE	15

1 joueur
notice en français

Une femme d'exception à l'intérieur du jeu.


Tout en finesse et précision.

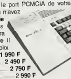

Votre bon pilote vous soutient.

NOUVEAU !

OVERDRIVE

Le premier disque dur 3,5" externe pour AMIGA 1200

Overdrive est un boitier externe qui vient se connecter sur le port PCMCIA de votre AMIGA et qui contient un disque dur 3,5" IDE standard. Vous n'avez donc plus besoin d'ouvrir votre AMIGA et de perdre la **garantie** pour installer un disque dur. Plus fiable et beaucoup plus performant qu'un disque dur 2,5" interne, il se montrera entièrement compatible avec celui ci et **2 à 10 fois plus rapide**. Il se connecte très simplement et est immédiatement prêt à l'emploi.



Disques durs livrés formatés et installés avec plus de 10 Mo de domaine public !

Overdrive 120 Mo	1 990 F
Overdrive 170 Mo	2 490 F
Overdrive 210 Mo	2 790 F
Overdrive 250 Mo	2 990 F

F.B.I.

TEL : (1) 60 13 12 23
99, rue d'Amblainvilliers
91370 VERRIERES-LE-BUISSON
du lundi au vendredi
de 9h00 à 13h00 et de 14h00 à 18h00
Vente par correspondance uniquement

AMIGA 4000

Processeur 68040 à 25 Mhz + 4 Mo de RAM 32 bits + disque dur de 250 Mo + lecteur de disquettes Haute Densité de 1,76 Mo + Workbench 3.0 en français .... 14 990 F

Autres configurations A4000 .... nous consulter

SIMM 4 Mo 32 bits pour AMIGA 4000 PROMO .... 1 190 F

Scan Doubler : permet d'utiliser les modes graphiques PAL et NTSC 15 Khz, même le "Boot Menu" et les jeux, sur un moniteur VGA standard (compatible Picasso II) .... 1 690 F

68882 à 25 Mhz pour AMIGA 4000/030 .... 800 F

68882 à 33 Mhz pour AMIGA 4000/030 .... 900 F

SUPER PROMO !

AMIGA 1200
+ Disque Dur 60 Mo
3 490 F

CARTE ACCELERATRICE A1200
Blizzard 1230 TURBO

Carte accélératrice 68EC030 à 40 Mhz + option 68882 jusqu'à 50 Mhz + extension mémoire autoconfig jusqu'à 64 Mo de RAM 32 bits par barettes SIMM 32 bits + horloge sauvegardée + option contrôleur SCSI2 .... 2 690 F

Blizzard 1230 TURBO + 4 Mo de RAM 32 bits .... 3 990 F

Reprise cartes mémoires internes .... nous consulter

Blizzard 1220/4 : Carte accélératrice 68020 à 28 Mhz et 4 Mo de RAM avec horloge et coprocesseur .... NOUVEAU

APOLLO 1200

Carte d'extension mémoire 32 bits 1 à 8 Mo + contrôleur SCSI2 interne/externe + support coprocesseur 68882 + horloge sauvegardée temps réel .... 1 590 F

Apollo 1200 Version 4 Mo .... 2 990 F

AMIGA 1200

AMIGA 1200	2 490 F
Disque Dur 40 Mo pour A1200	950 F
Disque Dur 60 Mo pour A1200	**1250 F**
Disque Dur 80 Mo pour A1200	1 550 F
Disque Dur 120 Mo pour A1200	1 990 F
Les disques durs sont livrés complets avec vis, nappe, notice et disquette d'installation, installés avec 10 Mo de DP. Également pour A600	
Moniteur Couleur Stéréo 10PSS	1 100 F
Moniteur Couleur Vidéo Stéréo 1084S	1 390 F
Moniteur ... 1942	2 990 F

Cartes PC Vortex

Golden Gate 386SX pour AMIGA 2000/3000/4000 : 386 SX à 25 Mhz 512 Ko de RAM extensible à 16 Mo, contrôleur Floppy et IDE intégré, support des slots PC, support coprocesseur .... 2 990 F

Golden Gate 486SLC : idem 386SX sauf processeur 486SLC avec 2 Mo de RAM .... 4 490 F

TURBOPRINT PROFESSIONAL 2.0

INDISPENSABLE pour réaliser vos impressions avec l'Amiga. Compatible avec tous les logiciels du marché et la majorité des imprimantes du marché. HP Deskjet 500, 500C et 550C, Canon Stylewriter... Manuel en français. Installation entièrement transparent pour .... 490 F

Digitaliseurs ROMBO

Vidi 12 : le digitaliseur vidéo le plus vendu en Europe ! Très simple à utiliser et super rapide. Digitalise au choix à partir d'un signal PAL ou YC. Permet de digitaliser des animations en temps réel en et de retravailler les images digitalisées. Compatible AGA .... 890 F

Vidi 12 RT : version Temps Réel du Vidi 12 .... 1 490 F

Vidi 24 : digitaliseur 24 bits Temps réel jusqu'à 720x576 en 16 millions de couleurs à partir d'un signal PAL ou YC. Livré avec un environnement logiciel complet. Compatible avec tout AMIGA .... 2 490 F

Megamix Master : digitalise vos musiques préférées et crée des effets en temps réel et en stéréo avec une simplicité et une rapidité diabolique. Compatible avec la plupart des logiciels de musique du marché .... 350 F

AmiQuest

Le premier disque dur amovible PCMCIA pour AMIGA

AmiQuest vient se connecter sur le port PCMCIA de votre AMIGA et s'utilise comme une disquette. Vous n'avez donc plus besoin d'ouvrir votre AMIGA et de perdre la garantie pour installer un disque dur. Vous pouvez booter dessus ou tout simplement l'utiliser comme périphérique de sauvegarde en plus de votre disque dur interne ou encore comme une disquette qu'on peut emmener chez ses amis. Idéal pour se promener avec 40 ou même 120 Mo en poche ! Il se montrera, de plus, 2 à 5 fois plus rapide qu'un disque dur interne.

AMIQUEST 40 Mo	1 890 F
AMIQUEST 80 Mo	2 490 F
AMIQUEST 120 Mo	2 790 F

"... l'AmiQuest est un excellent produit ... que ce soit pour compléter le disque dur interne ou pour le remplacer" (testé dans le numéro d'octobre 1993 d'AmigaNews)

Disques Durs SCSI

POUR AMIGA 2000 ADD 2060

QUANTUM 1.. Mo 17 ms 0 Ko	2 590 F
QUANTUM 170 Mo 17 ms 0 Ko	2 790 F
CONTROLEUR SEUL	990 F
Version A500 et A500+	+ 200 F

KITS MEMOIRES POUR ADD

Kit extension mémoire 2 Mo pour ADD	1 150 F
Kit extension mémoire 4 Mo pour ADD	2 200 F

SWITCH-ITT

de Global Upgrades : sélecteur de ROM électronique. Passez du Wb 1.3 au 2.0 en rebootant au clavier avec beep sonore et manuel en français

Switch-ITT (sans ROM)	200 F
ROM 1.3 .... 170 F / ROM 2.04	180 F

Composants

Alimentation A500, A500+, A600 et A1200	390 F
Pièces détachées A1200 : claviers, supports de LED, alimentations, câbles	
Pièces lecteurs de disquettes, souris	nous consulter
Super Denise 8373	130 F
Gary ...	80 F
Advanced AMIGA Analyzer ... AMIGA	590 F

EXTENSIONS MEMOIRES

AMEM 32 : carte mémoire 32 bits interne pour A1200 avec horloge sauvegardée, support co-processeur et 4 Mo de RAM .... 1 890 F

AMEM-32 1 Mo .... 990 F

1 Mo interne pour A600	390 F
1 Mo interne pour A500	320 F
Extension mémoire pour A500 et A2000	nous consulter
Kit 2 Mo pour ADD A3000 etc	1 190 F
Kit 4 Mo pour ADD A3000 etc	2 290 F
SIMM 32 bits de 4 Mo de RAM pour A4000 et AMEM 32	1190 F
... 1 Mo ...	100 F

LECTEURS 3"1/2

Lecteurs CHINON originaux de Commodore

CHINON FZ-354A interne	460 F
CHINON FZ-354A externe tout AMIGA	490 F
CHINON FZ-357A interne Haute Densité	690 F
CHINON FZ-357A externe Haute Densité	1 190 F

Les lecteurs externes Haute Densité sont compatibles avec tout AMIGA à partir du Kickstart 2.04. Spécifiez votre modèle d'AMIGA pour les lecteurs internes.

Prix TTC au ... décembre 1993. ... Garantie ... Contre-remboursement ... Frais d'expédition ... Contactez-nous et demandez notre catalogue.

BON DE COMMANDE A RETOURNER A FBI - 99, RUE D'AMBLAINVILLIERS - 91370 VERRIERES-LE-BUISSON - TEL (1) 60 13 12 23

NOM	PRENOM	DESIGNATION	QTE / MONTANT
ADRESSE			
CODE POSTAL	VILLE		
TELEPHONE	DATE / SIGNATURE	☐ Règlement de la commande par chèque	Frais de port
☐ Demande de catalogue 1er de prix	AC-0214	☐ Règlement en contre remboursement	TOTAL

Castles II

Construisez votre forteresse.

Sorti sur PC il y a quelques mois, on s'attendait à voir débarquer Castles II sur Amiga. Il n'en est rien, puisque la version CD32 est arrivée contre toute attente et ce pour notre plus grand plaisir. Castles II s'apparente à un Defender of the Crown (au fait, Defender II ne devrait pas tarder sur CD32). À la suite du décès du roi (que je trouve personnellement regrettable), les prétendants se retrouvent dans une véritable anarchie et sous le coup de guerres civiles. Pour être comme tout noble qui se respecte, vous aurez pour but d'unifier le royaume en imposant votre puissance que vous étendrez au fil des jours et des mois. Même si la violence est souvent utile pour s'imposer, la diplomatie et la bonne gestion de vos terres et de vos hommes peuvent vous mener à la victoire finale. Pour ce faire, vous devez déjà vous construire un château (n'oubliez pas que vous êtes un noble). À partir de là, il vous faudra gérer vos biens et surtout votre population en les affectant à diverses tâches. Parallèlement, le résultat de vos différentes politiques doit tenir compte du facteur temps. Autre chose à noter, lors du jeu, divers événements peuvent survenir et bien souvent, vous aurez à prendre des décisions plus que délicates et nécessaires à la bonne continuation de votre "règne". À la longue, vous pourrez tenir une armée et ainsi accroître votre zone d'influence. Castles II se présente comme un excellent jeu de stratégie et de gestion qui peut convenir à tout le monde. La possibilité de jouer à la souris facilite grandement les choses, celle-ci nous est d'ailleurs recommandée (avec le joypad aussi, on peut très bien s'en sortir). Tout se fait via des icônes ce qui donne une jouabilité extraordinaire à un jeu qui tout de même est un peu lent (inévitablement). [illegible] La réalisation est jolie à la hauteur avec des graphismes en 256 couleurs et une intro

Gestion des conflits.

magnifique surtout pour le son. La musique, d'inspiration très "troubadouresque", colle parfaitement à l'action. Castles II est un très bon achat pour les fans de conquêtes. En attendant Defender of the Crown II...
M.H.

Repérez vos futures conquêtes.

Un petit coin de paradis [illegible]

81%

Stratégie	
SON	11
GRAPHISME	15
ANIMATION	[illegible]
JOUABILITÉ	14
DURÉE DE VIE	15

1 joueur
notica en français

Prey

an alien encounter

Alerte rouge sur l'astéroïde KG-42. Une fuite de gaz mortel a contaminé les locaux de la colonie humaine. En orbite autour de l'astéroïde, le vaisseau mère vous envoie récupérer sur KG-42 les humains coincés dans leurs compartiments. Vous devez les ramener ! Les choses commencent mal : à la fin de l'atterrissage (une superbe animation dans un paysage brutal, hélas en monochrome), vous découvrez que votre équipement est endommagé et qu'il vous faut d'abord trouver de l'oxygène. Vous enfilez donc votre combinaison et partez à la recherche du secteur médical pour trouver une bouteille.

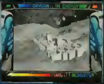
Le vision des décors et des couloirs apparaît de l'intérieur de votre casque qui indique en outre votre niveau d'oxygène, votre direction, le temps écoulé ainsi que l'état de votre arme. Ne pas se perdre reste une priorité car la base est immense. Pour vous aider, le sergent Spencer (joué Spencer !) vous tient au courant par radio et indique les dangers à éviter et pointe

Went, presque beaucoup malade.

sur votre carte les endroits stratégiques pour votre survie. Ces interventions en temps réel de l'opérateur radio (voix digitalisées) constituent une véritable originalité. Vous serez tenu au courant au fil des minutes des analyses réalisées sur le vaisseau mère et des découvertes signalées par l'officier Snyder qui est chargé d'évacuer la zone occupée. Cette intervention particulière n'en tend pas l'inconvénient d'être la même pour chaque partie, ce qui ravira les joueurs.

Une fois la bouteille d'oxygène obtenue, il vous faut explorer systématiquement les pièces. Une à huit personnes en difficultés peuvent s'y trouver. Il suffit de les découvrir pour qu'elles soient automatiquement téléportées sur le vaisseau mère. Soudain, le vaisseau en orbite vous apprend que le contact avec Snyder a été rompu et qu'il serait succombé suite à des blessures infligées par un être

Ajustez les éléments à mes lo de recherche de vos gens.



Descente vers l'action.

inconnu. Voilà ce qui arrive... Les aliens errent dans les couloirs et chaque porte que vous ouvrez peut révéler une créature inconnue. Dans ce cas, le mode "special combat" du joypad vous permet de tirer ou d'esquiver à droite et à gauche.

Le concept de Prey répond exactement aux attentes des possesseurs de la CD-32 : dans un environnement entièrement modélisé en 3D, avec des effets sonores parfaits, Prey tient autant du jeu vidéo que du film de science-fiction ! Les spécialistes noteront cependant quelques petites lacunes : certaines choses auraient pu être mieux animées et en couleurs, la personne ayant prêté sa voix à Spencer manque un peu de conviction (elle parle tout de même un français parfait et sans accent).

Malgré cela, nous avons été séduits par l'originalité du jeu : les interventions historiques du Sergent de Spencer (il hausse même échanger quelques injures) et les couloirs aux reflets bleutés de la Galaxy Soft vous feront suer à grosses gouttes.

[illegible]

SON	17
GRAPHISME	15
ANIMATION	15
JOUABILITÉ	16
DURÉE DE VIE	13

1 joueur
notice en anglais

Pirates gold

Un miracle, le trésor !

Fans de jeu, pirates à comptoir et des abordages, préparez-vous à vivre une véritable épopée en tant que capitaine d'un vaisseau pirate du 17e siècle. Les plus vieux d'entre vous se souviennent peut-être de Pirates sur C64 sorti il y a maintenant dix ans. Microprose a jugé bon de ressusciter son célèbre titre. Après une intro de toute beauté réalisée sur 32 bits, vous vous retrouverez devant un menu principal plutôt conséquent. Vous pourrez écouter une vingtaine de musiques, vous exercer au duel ou bien entrer dans la grande aventure. La terrain de jeu est vaste. En fait, vous naviguez dans toutes les Caraïbes avec pour seule ambition de piller un maximum de bateaux ennemis. Vous pouvez en faire de même pour la fortune de ports. Pour ceux qui vous accueillent avec gentillesse, vous aurez la possibilité d'y faire vos emplettes, vendre vos marchandises ou engager de nouveaux hommes d'équipage. Vous aurez même le droit de quémander auprès du gouverneur des grades et autres privilèges. Graphiquement, Pirates gold est en deçà de ce que peut faire la CD32. C'est dommage. Il en est de même pour les animations qui pourront vous faire pouffer de rire. Heureusement pour ce jeu, la réalisation n'est pas le facteur le plus

important. Le jeu avec le joypad est plutôt intuitif et ne pose pas de réel problème. La possibilité de sauvegarder les parties est un bon point. Un bon jeu qui aurait mérité une réalisation plus soignée.
M.H.

79%

Aventure/stratégie	
SON	15
GRAPHISME	12
ANIMATION	11
JOUABILITÉ	14
DURÉE DE VIE	15

1 joueur
notice en français

Alfred chicken

Décidément Mindscape y tient à son poulet. Testé également en version A1200 dans ce même numéro, la version CD-32 d'Alfred chicken demeure assez quelconque. Pour les fainéants ne voulant pas tourner les quelques pages qui nous séparent du test Amiga, je vous rappelle que vous contrôlez le ridicule Alfred chicken (Alfred, pour les intimes) à travers des niveaux de plus en plus grands aux agencements de plus en plus dignes d'intérêt. La maniabilité du personnage est plutôt bonne et la difficulté est progressive. Le seul hic vient malheureusement de l'attente limitée de ce produit (conçu, tu pour les enfants). La réalisation est exactement identique à la version A1200. La seule différence vient bien entendu des musiques de qualité CD. Pour ma part je ne peux conseiller un tel CD qu'à tous ceux qui ont des enfants en bas âge. Alfred Chicken convient parfaitement à cette tranche "pré-pubère" de la population, même si les mini-énigmes leur sembleront difficiles. Il faudra jouer avec eux, et nous sommes sûrs que certains d'entre vous y prendront plaisir à partager ces moments.
M.H.

Sale dernière, le poulet !

70%

Action	
SON	12
GRAPHISME	10
ANIMATION	11
JOUABILITÉ	12
DURÉE DE VIE	12

1 joueur
notice en français

Arabian nights

Toujours en images (moins de 150 F) et toujours en provenance directe d'une ancienne version 256 m, Arabian nights est, contrairement à Jungle Strike, nettement plus intéressant pour une CD 32. La fille du calife a été enlevée par un démon. Vous, simple jardinier, avez assisté, impuissant, au kidnapping. Le calife vous en tient personnellement responsable et vous jette en prison. Ne comptant que sur votre courage, vous décidez de partir. Mais il faut d'abord vous évader.

Ainsi se présente cette aventure très plaisante. Arabian est un mélange de jeu de plates-formes avec un soupçon d'aventure en plus qui ne gâche en rien la jouabilité du soft. Les graphismes sont assez réussis. Le seul regret, vous le saurez vite, c'est que le jeu n'a bénéficié d'aucune amélioration graphique ou sonore par rapport à son support d'origine. Cela est navrant mais, pour un soft comme celui-ci, c'est encore supportable. De toute façon, au prix auquel il est proposé, il ne faut pas trop en demander. Arabian nights est un excellent jeu d'un bon rapport qualité-prix, qui vous tiendra en haleine un bon bout de temps.

M.H.

Voici le début du jeu : évadez-vous.

L'homme aux chaussures magiques.

78%	
Action	
SON	13
GRAPHISME	11
ANIMATION	12
JOUABILITÉ	14
DURÉE DE VIE	14
1 joueur	
notice en français	

Dangerous streets

Oh ! ça chauffe.

Alors là, c'est vraiment un comble. Après nous avoir gratifiés de deux excellents jeux sur CD 32, Guardian et Zool, c'est maintenant ce qu'on appelle communément un flop magnifique. Dangerous streets est un jeu de baston à la Street fighter mais avec une jouabilité et une réalisation frisant vraiment la nullité. En effet, la gestion des coups est plus que louche. Pour enfoncer un peu plus le clou, on peut dire que les coups choisis font d'une lenteur presque comique. Quant à la jouabilité, elle est exécrable. Quelle est donc ce qui peut sauver ce jeu de la catastrophe ? Peut-être le son de qualité. Oh, ce, en tant le volume entre musique et bruitages est mal réglé. Les graphismes ont un style particulier qui peut plaire à certains et ils sont en 256 couleurs. Les sprites sont énormes, ce qui donne une idée de l'écran. Malheureusement les animations sont lamentables. Pour conclure,

Voici une fille et pas n'importe laquelle.

Voici une fière et pas regard.

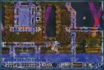
Dis-moi que Dangerous streets fait partie des jeux CD 32 réellement mauvais. À quand un petit Mortal Kombat en 256 couleurs, mmm, miam miam ?

M.H.

39%	
Combat	
SON	14
GRAPHISME	14
ANIMATION	5
JOUABILITÉ	4
DURÉE DE VIE	2
1 à 2 joueurs	
notice en français	

Deep core

Deep Core est un bon jeu de plates-formes avec tous les ingrédients qui conviennent : un héros fort et musclé, [illegible], des armes de calibres différents et des monstres tous plus [illegible] les uns que les autres.
Suite à la chute d'un vaisseau non identifié dans l'océan, le [illegible], [illegible] Schwarzy, [illegible] que nous sommes en 24[illegible], est envoyé dans le vaisseau pour faire le ménage. Vous constaterez avec surprise que [illegible] [illegible] d'un [illegible] X-[illegible] à [illegible]



Les pieds dans l'eau...

Le ninja [illegible]

[illegible] et qu'il ne [illegible] de chaussures. [illegible] que [illegible] donc à régler avec les cibles, les escalades, les mines [illegible] et les [illegible] d'[illegible] maître du [illegible]. La [illegible] est excellente, les [illegible] et les graphismes, bien que [illegible] pas les capacités de la CD 32, [illegible] l'effet de [illegible] à la surface de l'eau lorsque [illegible] dans un milieu humide. Un excellent jeu Amiga [illegible] CD-32, [illegible].

79% Plates-formes	
SON	14
GRAPHISME	14
ANIMATION	12
JOUABILITÉ	16
DURÉE DE VIE	13
1 joueur notice en anglais	

John Barnes european football

Le mois dernier je vous ai parlé de Sensible Soccer qui est le meilleur jeu de foot sur CD-32. Krisalis se lance dans le même domaine mais son produit est [illegible] des années lumière de celui de Sensible Software. En fait, [illegible] un "portage" d'une version [illegible] sur support CD. Il n'y a [illegible] aucune spécificité dans cette version CD-32 si ce n'est son prix (moins de 150 F). Le terrain se présente de profil. Les joueurs, plutôt bien dessinés, ressemblent à des animaux pas franchement sympathiques. Question qui ne [illegible] plus [illegible]-vous ? [illegible], c'est simple. Ce jeu est injouable, je puis vous affirmer en toute [illegible] que je suis loin d'[illegible] un manche, dès qu'il s'agit d'un jeu de foot mais John Barnes est injouable. De plus, ce n'est pas une simulation, [illegible] au pied, il y a trop de défauts dans ce

Encore un but... de la tête ou [illegible] !

Viens jouer avec moi.

jeu pour qu'on ose l'inclure dans les détails. Sachez seulement que c'est un CD qui vous ferait [illegible] des [illegible]. Thé [illegible].
M.H.

40% Football	
SON	6
GRAPHISME	9
ANIMATION	9
JOUABILITÉ	7
DURÉE DE VIE	6
1 à 2 joueurs notice en français	

LE CD-ROM A ETE CONCU POUR UNE SEULE RAISON...

Microcosm met en scène les plus incroyables séquences de cinéma en images de synthèse, des effets spéciaux spectaculaires et de l'action époustouflante!

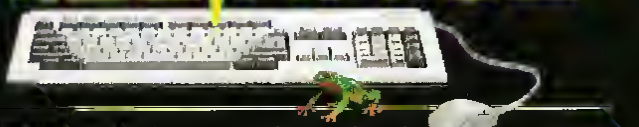
Microcosm vous emmène dans une autre dimension, celle de la nouvelle génération d'images de synthèse et de l'aventure interactive.

Essayez Microcosm et vous serez témoin de l'expérience la plus étrange et la plus incroyable qui n'a jamais été vue même dans les rêves les plus insensés!!

MICROCOSM

PERSONNE N'ECHAPPERA A CETTE EXPERIENCE!

BRILLIANCE



Imaginez un endroit où tout est plus vivant, plus coloré, plus facile ; un endroit où tout est étonnant mais où tout vous paraît limpide et immédiat.

Brilliance™ de Digital Creations est un logiciel de dessin et d'animation intégralement nouveau qui vous apporte les performances de l'Amiga sur un plateau. Son interface "emballée" met toutes ses fonctions littéralement à votre portée : Undo / Redo illimités, dessin par courbes de Bézier, réglages sur 256 couleurs, "lampe" de cheminées avec ou sans animation littéralement accessibles, vidéographie totalement paramétrable, fonctions d'animation très évoluées incluant le niveau de transparence de la brosse (effets de fondus) et le facteur d'accélération sur chacun des axes.

Mais Brilliance™ est avant tout un logiciel de dessin surpuissant capable de fonctionner dans tous les modes graphiques de l'Amiga y compris en 256 couleurs et en HAM8. Son module TRUEBrilliance™ permet même de travailler en HAM6 ou HAM8 sur des images en 15 et 24 bits dont la résolution n'est limitée que par la mémoire disponible.

Si, comme Jim SACHS, vous avez choisi l'Amiga pour ses performances graphiques, comme lui vous opterez pour Brilliance™. Brilliance™ est dès à présent disponible chez votre revendeur et à la Fnac.

DIGITAL CREATIONS

Distribué en France par
Vos revendeurs habituels dans nos boutiques ou au 57 90 50 [illegible]
Vente par correspondance, en France ou à l'étranger au 57 90 50 [illegible]
Distribué en Belgique et Luxembourg par
[illegible] MAHAN [illegible]
Tél / Fax : 61 52 [illegible]

IT FORUM

Retrouvez-nous à IT FORUM du 8 au 11 Février 1994, Parc des Expositions de la Porte de Versailles - Paris • Hall 1 - Stand C 81

Les produits Digital Creations sont édités en version française et supportés par CIS
14, Avenue HERTZ, Europarc,
33600 PESSAC, France
Tél : +33 57 891 140
Fax : +33 56 362 846

CIS

DROAM
TOUT L'UNIVERS DE L'AMIGA
N°4

QUICKWRITE

Traitement de textes commercial en version française

KLONDIKE

Le must du jeu de réussite

VIRUS CHECKER

Vaccinez votre Amigo

DRD DÉMO

3e prix à la Party 93

1 Mo, documentation page 6-7